

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

MALOCA

DÉVELOPPEMENT D'UN DISPOSITIF MULTIÉCRANS POUR LA MISE EN VALEUR
DES COLLECTIONS MÉDIATQUES

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

JAIME ANDRES RUIZ

MAI 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

Déjà à l'école secondaire, la musique, le théâtre et les arts visuels occupaient une partie importante de mon temps. Lorsque le moment est venu de prendre une décision quant à mon orientation professionnelle, j'ai hésité entre les sciences humaines et les arts, et j'ai fini par choisir ce qui, à mes yeux, apparaissait comme une voie intermédiaire dans le contexte colombien : le design industriel. Cette voie devait me permettre de réaliser ma vocation artistique dans un contexte social très particulier. De plus, la formation dans la faculté de design industriel proposait un tronc commun avec la faculté d'architecture, ce qui devait me permettre d'acquérir des connaissances sur l'habitat humain et sur l'espace en général avant de me centrer sur le domaine précis de la création d'objets.

Mon travail de fin d'études était dédié à la conception d'objets intangibles destinés à influencer la culture et l'environnement d'un petit village de la côte pacifique colombienne. La solution de design que je proposais consistait en un projet de développement *écotouristique* au sein duquel une communauté marginalisée devait, dans un premier temps, s'impliquer dans la conservation d'une espèce de tortue menacée puis, dans un deuxième temps, accueillir des visiteurs intéressés par la protection environnementale. Naturellement, en plus d'un projet de *design industriel* stricto sensu, mon travail est devenu un *tissu* communicationnel. L'expérience s'est tout de même transformée en un produit didactique et interactif réalisé avec des technologies et des matériaux locaux.

Mon intérêt pour les expériences spatiales m'a amené à travailler pendant deux ans au Musée national de la Colombie où j'ai pu approfondir mon intérêt et mes connaissances du patrimoine artistique et archéologique de mon pays d'origine et me familiariser avec les

techniques de montage muséographique. Par la suite, j'ai travaillé pendant quelques années dans la création web et multimédia dans différents contextes.

À Montréal, une source importante de projets liés aux nouveaux médias numériques, j'ai pensé à ce projet de recherche — création comme un tissu de mes vieux amours : la muséographie, la visualisation de données, les interfaces et les techniques traditionnelles. Ils ont en commun l'objectif de créer de nouvelles passerelles entre les mondes virtuel et matériel.

En espagnol, le mot *designio* est encore presque toujours utilisé dans le sens de dessein de Dieu ou de la providence, du destin. En français, *dessin* et *dessein* étaient autrefois des variantes orthographiques d'un même mot. En anglais et en français, cette familiarité, ce rapprochement de sens entre *tracer* et l'idée d'avoir un projet ou une intention, reste latent.

Ainsi, à l'aide de ce projet, j'aspire à devenir un designer *intégral*, véritablement capable de lier *dessein* (objectif, intention) et *dessin* (forme, configuration).

TABLE DE MATIÈRES

| | |
|--|-------------|
| LISTE DES APPENDICES : IMAGES ET SCHÉMAS..... | vi |
| RÉSUMÉ..... | viii |
| INTRODUCTION..... | 9 |
| CHAPITRE I : ORIENTATIONS DE LA DÉMARCHE..... | 11 |
| 1.1 DESCRIPTION DU CONTEXTE..... | 11 |
| 1.1.1 Montréal : ville d'accueil..... | 11 |
| 1.1.2 Les collections médiatiques..... | 12 |
| 1.2 ÉNONCÉ D'INTENTION | 12 |
| 1.2.1 Intention..... | 12 |
| 1.2.2 La Collection | 12 |
| 1.2.3 La mise en valeur de la collection | 13 |
| 1.3 PERTINENCE COMMUNICATIONNELLE ET CULTURELLE..... | 13 |
| 1.3.1 Public visé..... | 13 |
| 1.3.2 Limites | 14 |
| CHAPITRE II : LES CONCEPTS..... | 15 |
| 2.1 LE CONTENANT | 15 |
| 2.1.1 La MALOCA..... | 15 |
| 2.2. LE CONTENU | 17 |
| 2.1.2 Le portrait documentaire..... | 17 |
| 2.2.2 L'Archétype | 18 |
| 2.2.3 La collection virtuelle | 18 |
| 2.3.4 La transformation de l'espace | 19 |

| | |
|--|-----------|
| CHAPITRE III : CADRAGE ESTHÉTIQUE | 21 |
| 3.1 CORPUS DE RÉFÉRENCE À L'OEUVRE | 21 |
| 3.1.1 <i>Riding The Net</i> | 21 |
| 3.1.2 <i>Thé Living Room</i> | 22 |
| 3.1.3 <i>Pockets Full of memorie</i> | 23 |
| 3.1.4 <i>Welcome To Pine Point</i> | 23 |
| CHAPITRE IV : MALOCA : LE PROJET | 25 |
| 4.1 DESCRIPTION NARRATIVE DE L'ŒUVRE | 25 |
| 4.1.1 L'Internet et le musée | 25 |
| 4.1.2 Les mondes de la Maloca | 26 |
| 4.1.3 L'expérience..... | 31 |
| 4.2 ASPECTS MATÉRIEL, ESTHÉTIQUE ET COMPOSITIONNEL | 35 |
| 4.2.1 <i>Son</i> | 35 |
| 4.2.2 Image et espace..... | 36 |
| 4.2.3 L'Installation - L'espace réel..... | 37 |
| 4.2.4 L'espace – Display interactif..... | 38 |
| 4.3 MÉTHODOLOGIE DE L'ŒUVRE..... | 39 |
| 4.3.1 Processus de création..... | 39 |
| 4.3.2 Expérimentations | 39 |
| 4.4.3 Diffusion de l'œuvre | 42 |
| CONCLUSION..... | 45 |
| APPENDICE A : IMAGES ET SCHÉMAS..... | 47 |
| APPENDICE B : CONTENU EN DVD ANNEXE | 68 |

LISTE DES APPENDICES

IMAGES ET SCHÉMAS

| | | |
|------|--|----|
| A.1 | MALOCA Tikuna | 47 |
| A.2 | <i>Riding the Net</i> | 48 |
| A.3 | <i>The Living Room</i> | 49 |
| A.4 | <i>Pockets Full of Memories</i> | 49 |
| A.5 | <i>Cell -Tango</i> | 50 |
| A.6 | <i>Welcome To Pine Point</i> | 50 |
| A.7 | <i>Pourquoi Montréal 2011</i> | 50 |
| A.8 | Image d'écran interactif - monde Montréal | 51 |
| A.9 | Image d'écran interactif - monde Montréal collection <i>Pourquoi</i> | 51 |
| A.10 | Image d'écran interactif - Collection <i>Étudiants</i> | 52 |
| A.11 | <i>Asphyxie v.1</i> | 52 |
| A.12 | <i>Asphyxie- loops</i> | 53 |
| A.13 | <i>Asphyxie 2013</i> | 53 |
| A.14 | <i>Le Temps 2011</i> | 54 |
| A.15 | <i>Le Temps 2013</i> | 54 |
| A.16 | Image d'écran interactif – Monde <i>Salon</i> | 55 |
| A.17 | <i>La Maloca</i> | 55 |
| A.18 | Navigation de la Maloca et OpenGL | 56 |
| A.19 | Le feu de la Maloca | 57 |
| A.20 | Scénario interactif | 58 |
| A.21 | Plan du Dispositif de la Maloca | 59 |
| A.22 | Distribution visuelle et sonore de la MALOCA | 60 |
| A.23 | Mode d'emploi de la MALOCA | 61 |
| A.24 | Premières expérimentations à la Salle Tokyo- UQAM | 61 |

| | | |
|------|---|----|
| A.25 | Communiqué | 64 |
| A.26 | Affiches présentation Maloca | 65 |
| A.27 | Courriel d'invitation | 66 |
| A.28 | Positionnement de la caméra pour la navigation dans l'interface | 67 |

RÉSUMÉ

« MALOCA » est une production poétique multi-écran et multi-sonore créée avec des collections composées des recueils des témoignages des nouveaux arrivants à Montréal. Le titre désigne les grandes maisons communautaires habitées par diverses tribus amérindiennes d'Amérique du Sud. L'analogie entre le projet de création et la MALOCA repose sur la connexion des habitants avec l'espace ainsi que dans la relation exacerbée entre le monde virtuel (spirituel, dans le premier cas) et le monde réel.

À travers de une interface interactive, le visiteur est invité à contrôler le paysage sonore et la projection multiple et immersive. Le projet vise à intégrer le spectateur québécois et d'ailleurs, non seulement dans son dispositif, mais également dans sa logique. Ce faisant, il explore de clips à travers d'un dispositif de contrôle qui transforme de manière dynamique l'espace de projection. En ce faisant il explore les vies et les réflexions des nouveaux arrivés à Montréal. Le visiteur, exposé à des points de vue différents et à des perspectives construites artistiquement, est amené à construire sa propre interprétation de la vie des immigrants.

Selon certaines cultures aborigènes de l'Amazonie, dans la MALOCA le cœur est purifié collectivement et l'esprit se libère. C'est un lieu où les histoires, les mythes, les rites et les traditions sont transmis oralement. On y fait des analyses et des réflexions sur les aspects positifs et négatifs de chaque journée; on y organise et partage les savoirs; on y guérit le corps et l'esprit des personnes et de l'environnement. La MALOCA est un espace permanent d'hospitalité pour les visiteurs et pour la création collective. Dans le cadre de ce projet de mémoire, la MALOCA devient, dans un empreintes et des témoignages de la vie des immigrants à Montréal.

Mots clés : DOCUMENTAIRE DE CRÉATION, INSTALLATION INTERACTIVE, IDENTITÉ, REPRÉSENTATION, ESPACE IMMERSIF.

INTRODUCTION

Selon certaines cultures autochtones de l'Amazonie, dans la MALOCA, le cœur est purifié collectivement et l'esprit se libère. C'est un lieu où se transmettent oralement les histoires, les mythes, les rites et les traditions. On y fait des analyses et des réflexions sur les aspects positifs et négatifs de chaque journée; on y organise et on y partage la sagesse; on y guérit le corps et l'esprit des personnes et de l'environnement. La MALOCA est un espace permanent d'hospitalité pour les visiteurs et pour la création collective. Dans le cadre de ce projet de mémoire, la MALOCA devient, dans un premier temps, un lieu de partage de traces et de témoignages de la vie des immigrants à Montréal.

Dans « la MALOCA », le regard des autres, ayant vécu la même situation, devient la réponse vivante à mes questions internes. Cela explique en partie ma décision de sous-louer mon appartement, retrouvant ainsi, durant un été, la précarité de l'immigrant nouvellement arrivé. Vivant tour à tour chez mes amis et connaissances, j'en ai profité pour les interroger sur leur présent, produisant ainsi plusieurs heures de matériel vidéo. Après un travail de fragmentation, j'ai créé une collection de clips portant sur différents sujets autour de l'identité et de ces expériences de l'immigration à Montréal. Le choix de la projection multiple fait logiquement écho à la nature multiforme et insaisissable du sujet. Son caractère immersif vise à intégrer le spectateur québécois (et d'ailleurs) dans son dispositif et à le rapprocher des sujets. Confronté aux fragments de vies et de pensées des nouveaux arrivants, le visiteur se trouve dans un premier temps dans une position de voyeur. Le paysage sonore et le montage, conçus à la manière d'un tissage, devront envelopper le visiteur et l'amener à se poser des questions et globalement à complexifier son regard sur la question migratoire. Un nouveau tournage a eu lieu en 2012, pour améliorer la qualité sonore et visuelle de la collection. L'œuvre présente des témoignages de 27 personnes abordant 12 sujets, avec un total de 274 clips vidéo.

Dans ce travail de mémoire, je présenterai l'intentionnalité de ce projet, j'identifierai ensuite les concepts privilégiés pour la création de l'œuvre, puis je décrirai certains travaux de référence qui m'ont permis d'élaborer ma propre démarche artistique et finalement je décrirai le processus de création de la MALOCA.

CHAPITRE I

ORIENTATIONS DE LA DÉMARCHE

1.1 DESCRIPTION DU CONTEXTE

1.1.1 Montréal : ville d'accueil

Selon une étude de la Ville de Montréal, la population des immigrants en 2006 représentait 12% des immigrants du Canada et 87% des immigrants du Québec (Fouron, 2010). Le gouvernement du Québec donne accès à l'égalité, et cela peut conduire à l'assèrmentation et à la construction du bien-être individuel et collectif chez beaucoup d'immigrants. Malgré tout, l'intégration à la vie de Montréal est toujours un sujet dont on débat dans l'espace public québécois.

Ce projet de mémoire prend comme contexte la manière dont les immigrants de Montréal construisent leur monde lors de leur confrontation à leur nouvelle vie, et par rapport au changement de temps et d'espace. Le jeu entre l'intégration du côté de l'immigrant et l'assimilation du côté du Québécois devient mon terrain d'exploration.

« La complexité du processus d'adaptation auquel est soumis l'immigrant a généralement été illustrée par la métaphore classique qui établit un parallèle entre cette réalité et le processus de socialisation et d'interrelation avec le milieu que doit vivre l'enfant avant qu'on puisse le considérer comme adulte et membre de la société à part entière de sa société particulière. Outre sa connotation quelque peu paternaliste, ce parallèle sous-estime grandement la complexité de la situation vécue par l'immigrant, qui fait face à une resocialisation dans un cadre préétabli beaucoup moins souple et accueillant que celui d'une famille. Il faut admettre néanmoins qu'il illustre bien plusieurs dimensions essentielles du processus d'intégration, comme l'implication active du principal intéressé (l'enfant se développe, comme l'immigrant s'intègre); etc. » (MCCI, 1990b, p. 3).

1.1.2 Les collections médiatiques

Notre approche relativement aux collections médiatiques n'a cessé de changer considérablement avec l'émergence des nouvelles technologies. Les flux d'information voyagent de plus en plus vite par l'espace; l'homme, la machine et sa puissance à trouver, classer, identifier, grouper et partager facilement des données issues des différentes disciplines (vidéo, photographie, audio, etc.) offrent la possibilité d'avoir accès à une vaste source de matière première, utile à la création médiatique. Dans ces formes émergentes s'inscrivent quelques œuvres de web-art et d'art interactif qui prennent la création collective dans la salle d'exposition ou sur Internet. Dans le cadre d'une installation multiécrans et multisonore documentaire, champ plus particulier de ma recherche, ce nouveau genre me permettra d'envisager des nouvelles manières de traiter l'information.

1.2 ÉNONCÉ D'INTENTION

1.2.1 Intention

Le sujet de l'immigration se trouve projeté dans des contextes sociaux divers, souvent indéchiffrables. Curieux de voir si un regard artistique pourrait jeter une nouvelle lumière sur un phénomène si complexe et inspiré par mes propres expériences en la matière, ce projet visera la création d'une collection médiatique et la composition d'une œuvre.

1.2.2 La Collection

Comme point de départ de la *collection virtuelle*, le sujet de mon projet est centré sur un de mes intérêts particuliers qui est, en résumé, la recherche de diverses réponses aux questions relatives au fait d'avoir immigré à Montréal. L'idée de ma collection est de construire une narration tissée qui nous permettra d'être témoins de ce que j'appelle des *conversations entre immigrants*.

La collection est composée en un premier temps d'archives de 10 heures de vidéo contenant des conversations avec 20 personnes qui racontent leur immigration dans le contexte d'une expérience événementielle nommée *Coloco x 1 nuit* tournée durant l'été

2009. Le concept d'identité est perçu à partir des archétypes et autres représentations symboliques, en donnant comme résultat plusieurs sous- collections classées thématiquement. Après un deuxième tournage de meilleure qualité en 2012, l'oeuvre présente une collection de témoignages de 27 personnages autour de 12 sujets, pour un total de 274 clips vidéo.

1.2.3 La mise en valeur de la collection

La problématique au coeur de mon projet est basée sur la transmission de *collections virtuelles* en milieu muséal. Les modalités de transmission des collections sont donc étudiées à travers l'expérience spatiale et interactive.

Créer un espace d'exposition opérationnel en temps réel, transformable à partir de la mémoire virtuelle. Un espace neutre et vide, dans lequel on pourra vivre l'expérience de visualisation des données (multimédia) qui dépassera le cadre de l'écran pour devenir des objets *véritables* composés d'images, de sons et de textes.

1.3 PERTINENCE COMMUNICATIONNELLE ET CULTURELLE

MALOCA se situe dans le domaine communicationnel de la création médiatique. Plus spécifiquement, il comprend les pratiques de la vidéo documentaire et celles liées aux nouveaux médias. Sa construction est basée sur l'utilisation des technologies de la communication et de l'information, avec des sources informatiques, numériques, sonores, interactives, tout en expérimentant la mise en forme esthétique et ses possibles dispositifs de support. Mon projet vise l'expérimentation avec de nouvelles perspectives de diffusion en conservant des patrons propres à la communication visuelle et à l'ergonomie de l'information. Cette expérimentation encourage le visiteur et l'internaute à interagir avec l'oeuvre et à reconstruire sa perception de l'autre dans une expérience sensible.

1.3.1 Public visé

MALOCA sera orienté principalement vers un public québécois et d'ailleurs, intéressé par les arts médiatiques, l'interculturalité et la création média. Les nouveaux arrivants seront aussi invités à reconnaître des traces identitaires dans la composition.

1.3.2 Limites

Ce projet prévoit la conception d'une application informatique (système de contrôle, instrument, outil de création) pour permettre aux visiteurs de devenir constructeurs de leurs propres MALOCAS. Cependant, c'est seulement à partir de modèles et de prototypes d'interfaces expérimentales que l'on va envisager la fonctionnalité du système en général.

CHAPITRE II

LES CONCEPTS

La Maloca est le contenant qui supporte la collection par le biais du portrait documentaire. Les notions d'archétypes et la transformation de l'espace à partir de l'œuvre sont des idées qui renforcent le message que l'on désire transmettre.

2.1 LE CONTENANT

Dans le cadre de ce projet, le concept de MALOCA devient fondamental dans la configuration physique et la mise en scène de l'œuvre ainsi que dans la construction de l'instrument interactif.

L'architecture, les rituels et le quotidien des MALOCAS deviennent des éléments de référence pour la construction de l'œuvre.

2.1.1 La MALOCA

La MALOCA (voir app. A.1), selon certaines cultures autochtones de l'Amazonie et d'autres régions d'Amérique du Sud, est une maison communautaire, habituellement grande, qui garde encore aujourd'hui une importance sociale, religieuse et rituelle. C'est un espace sacré, conçu comme un *ventre* de formation de l'être, symboliquement reliée à la *femme de sagesse* ou la maison de l'Univers. Toutes les MALOCAS sont construites par la communauté et représentent la vie même. Au cœur de la MALOCA, tous les jours est recréé l'ordre du cosmos avec simplicité, car il existe une orientation cardinale parfaite des éléments rituels masculins et féminins (le feu, les feuilles de coca, l'amidon de manioc, etc.). S'y rassemblent chaque soir, les chefs, les anciens, les médecins, les gouverneurs, les femmes, les enfants, les jeunes et les adultes, bref la communauté en général.

Au sein de la MALOCA, on reconstitue la parole de la vie et de l'unité et l'on reçoit des conseils spirituels. Selon les *Tikuna*¹, c'est dans cet espace-temps, avec le *mambeo*² des

¹ Groupe autochtone de l'Amazonie colombienne

mots, que la communauté s'exprime pour se libérer de l'envie, la méchanceté, la tromperie, la jalousie, les mauvaises pensées, les mauvaises paroles et toutes ces choses qui causent l'inconfort et le déséquilibre dans la vie et l'environnement. Dans la MALOCA, on fournit des conseils aux enfants, aux jeunes et aux adultes pour apprendre à travailler le jardin, la langue maternelle, la chasse, l'artisanat; on y fait des analyses et des réflexions sur les aspects positifs et négatifs de chaque journée de travail; on s'y organise; on y planifie; on y partage la sagesse; on y guérit le corps et l'esprit du peuple et de l'environnement. La MALOCA est gouvernée par un propriétaire ou autorité spirituelle, qui acquiert sa dignité par héritage familial, par son expérience dans la gestion des connaissances ancestrales ou par sa communication directe avec les esprits. C'est de cette façon que la communauté sait que ce qui est offert dans cet espace est toujours à la disposition de chaque visiteur en permettant la réflexion et la création collective.

Autrefois, les portes d'entrée de la MALOCA *Tikuna* étaient faites avec des tissus durables décorés, occasionnellement placés à côté de la maison quand on ne les utilise pas. Ces tissus représentaient l'accès à un lieu sacré, une porte d'accès à une nouvelle dimension. Le peuple *Kogui*, en Colombie, pense qu'il existe une écriture sacrée qui est en réalité un tissu consignait l'histoire des hommes, des femmes et de tous les êtres qui habitent ce monde. Le tissage dans les Andes est avant tout une activité économique, mais il sert également à faire passer le temps et cela dans plusieurs sens: comme un passe-temps (pour éviter l'ennui), pour traverser le temps et pour produire du temps.

Dans ce cas précis, les tissus dans mon travail ont un sens poétique autour de l'espace où l'on compte dépasser le cadre didactique ou purement fonctionnel, pour donner lieu aux histoires tissées, pour créer du temps avec des images et des sons.

² Action de mâcher la feuille de coca.

2.2. LE CONTENU

2.1.2 Le portrait documentaire

« En réponse à la crise des valeurs humanistes et la fin des utopies dont il a fallu faire le deuil, le documentaire est désormais le lieu de nouvelles interrogations de l'homme par l'homme. Pas pour asseoir des certitudes mais pour reformuler à l'échelle de microcosmes humains les questions essentielles de la vie » (Garrel, 2000)

La création documentaire naît de la nécessité de maintenir informé le spectateur d'une manière plus détaillée que la télévision; c'est un média à travers lequel l'exploration et le montage permettent de renforcer les idées et d'offrir une opportunité d'empathie envers les personnages.

Dans le documentaire, on propose de photographier le monde réel, l'histoire réelle et l'acteur naturel devenant alors les meilleurs canaux d'interprétation du monde moderne sur l'écran. C'est une fenêtre sur la réalité. Le documentaire reflète le point de vue de l'auteur basé sur la réalité et sur l'objectivité. Cependant, l'objectivité absolue n'existe pas car la réalité est une construction sociale qui peut être perçue à partir de différents points de vue. Même de cette façon, le documentaire offre un segment de réalité que l'on ne voit pas dans notre quotidien.

Dans la MALOCA, ma proposition est d'obtenir l'empathie et par la suite d'éveiller la conscience des spectateurs. L'immigration est un sujet actuel et significatif pour la société. Si le message de mon sujet est clair, la société sera influencée et saisira cette idée. (Il s'agit de montrer des personnages avec leurs réalités qui informent la société de leurs expériences d'immigration). En cas d'apathie envers les immigrants, il s'agira alors d'inciter les gens à ressentir de l'empathie. S'il s'agit de l'ignorance : donner à connaître un contexte le plus objectivement possible.

2.2.2. L'Archétype

Selon Platon, l'archétype est une idée ou forme du monde intelligible à partir de laquelle sont construits les objets du monde sensible.

Selon l'encyclopédie *Universalis*, on appelle *archétype* un modèle idéal, un type suprême ou un prototype. Pour Jung³, tous les inconscients individuels s'enracinent dans un inconscient collectif qui leur est commun; cet inconscient enferme des types originels de représentations symboliques, qui sont des modèles de comportement. Ce sont ces types inhérents à la nature humaine, effets psychiques des instincts biologiques que Jung nomme *archétypes*. En d'autres mots, l'archétype est un symbole primitif, contenu dans l'inconscient collectif qui se retrouve dans l'imaginaire d'un individu et dans les productions culturelles d'un peuple.

« L'archétype est l'image primordiale, l'image mère, celle qui alimente les images "personnelles" et qui les nourrit à partir d'un même fond "archaïque"... »
(Dumerry, 2010)

Ce qui m'intéresse réellement de l'idée d'archétype pour la MALOCA, ce sont les jeux entre les représentations symboliques qu'on se fait d'autrui par le biais de son image et du portrait diffusé à travers le dispositif interactif, la construction d'un collage de gens de cultures et d'ethnies diverses pour appuyer la construction culturelle québécoise.

2.2.3 La collection virtuelle

Selon le dictionnaire le Petit Robert, une collection est définie comme une « *Réunion d'objets ayant un intérêt esthétique, historique, scientifique, ou une valeur provenant de leur rareté* ». Si l'on considère que ces objets peuvent être représentés par divers textes (images, sons, mots), on a déjà une forme de virtualité. Selon ce même dictionnaire, le virtuel est assigné à l'état de simple possibilité dans un être réel, qui a en soi tous ses conditions essentielles à sa réalisation.

³ Carl Jung, psychanalyste, disciple dissident de Freud, a répandu l'usage de ce terme à partir de 1912 et lui a conféré une valeur technique dans sa psychologie de l'inconscient.

« Être homme, c'est le sentir comme une multiplicité d'êtres virtuels, et être artiste, c'est amener ce virtuel à l'existence. » (Thibaudet, 1935)

Le concept de collection virtuelle ajoute la numérisation et la création de bases de données permettant de gérer, conserver et partager l'information des archives de diverses sources. C'est potentialiser l'information pour qu'elle soit plus facilement accessible.

Le mot virtuel est utilisé pour caractériser des pratiques quotidiennes liées à l'emploi des nouvelles technologies et en particulier de l'Internet, qui a joué le rôle de catalyseur quant à l'utilisation de ce terme.

« La présence presque constante de ce médium dans nos vies quotidiennes nous pousse à parler très souvent de 'virtualité'... Le virtuel est une partie du réel qui se trouve, pour ainsi dire, derrière l'actuel et le structurel. Tout actuel est entouré par un brouillard de virtualité. » (Vitali Rosati, 2009)

Nombreux sont les débats entre les mots 'réel' et 'virtuel' surtout parce que la signification philosophique du virtuel n'a rien à voir avec celle des nouveaux médias. MALOCA va prendre le concept de virtualité au sens muséal, donc son côté d'hypertexte et de multimédialité qui font en sorte que ce qui dans un texte n'est que de l'écriture puisse devenir dans un hypertexte quelque chose de complètement différent : du son, des images, des vidéos.

2.3.4 La transformation de l'espace

Dans le *musée imaginaire* d'André Malraux, on participe à un changement de fonction de l'œuvre d'art originale quand nous l'admirons dans un musée. Le fait de déplacer l'œuvre dans un environnement spécialement conçu pour son affichage mérite en lui-même une analyse plus détaillée. Le musée imaginaire offre la possibilité de jouer avec l'œuvre d'art comme si elle était un casse-tête, produit de notre imaginaire. Il s'agit d'une intervention non invasive qui n'est pas pénible, le fait même de ne pas toucher l'objet permettant de conserver l'original.

À l'aide des nouvelles techniques numériques, le dernier fragment du musée virtuel est le *octet*, l'unité d'information. On a changé d'univers dans ce nouveau monde numérique, les formes, les couleurs et les volumes prenant un nouveau mode de réalisation. Ils sont

générés par étapes, transformés par les opérations mathématiques et diffusés dans le monde entier sur Internet.

Le musée a créé une différence essentielle : la transmutation d'une valeur esthétique. Il est, en un sens, une transfiguration, ce qui conduit à une confrontation avec une nouvelle signification.

Les prophéties de Malraux se sont réalisées aujourd'hui, au-delà de ses attentes les plus visionnaires. En effet, la technologie numérique a décollé la photographie de son support en papier, a favorisé la projection étendue de l'image en couleurs de plus haute résolution et a libéré le public de la salle d'exposition. On est témoins d'une nouvelle transformation de la signification de l'œuvre et de la naissance des musées virtuels, des installations interactives et des nouvelles formes de diffusion qui sont le produit de l'évolution du musée imaginaire.

Dans la MALOCA et son dispositif multi-écrans et multi-sonore, l'image statique documentaire traditionnelle se transforme, se fragmente et se multiplie pour offrir la possibilité de jouer avec la collection. Son caractère ludique nous amène à découvrir des dimensions différentes de celles d'une scène de théâtre ou d'un écran de téléviseur.

“Dans les arts numériques, l'innovation s'exerce dans l'invention de plates- formes de diffusion et d'extensions prothésiques interactives; l'implication spatio-temporelle de l'autre dans de nouveaux espaces discursifs et textuels; des reconfigurations architecturales par le biais de la lumière et du son; des textiles réactifs; de nouvelles scénographies où fusionnent personnages réels et êtres virtuels...”

(Groupe de Recherche en Sociologie des Œuvres, 2002)

CHAPITRE III

CADRAGE ESTHÉTIQUE

3.1 CORPUS DE RÉFÉRENCE À L'OEUVRE

Mes premières sources d'inspiration dans les arts médiatiques sont les artistes Christa Sommerer et Laurent Mignonneau. Deux de leurs travaux m'intéressent particulièrement, et par-dessus tout la façon ludique avec laquelle ils interviennent dans les espaces, et ce, à l'aide de données issues de créations collectives. Je ferai aussi référence à George Legrady et à *The Goggles* ainsi qu'à leur travail dans l'œuvre *Welcome to Pine Point* comme autres sources d'inspiration.

3.1.1 *Riding The Net*, 2000, C. Sommerer , L. Mignonneau (voir app. A.2)

La transspatialité

L'installation présente deux personnes qui parlent l'une en face de l'autre devant un écran tactile; le système reconnaît des mots-clés de leur conversation qui sont recueillis par un système de reconnaissance vocale. Ces mots-clés sont ensuite utilisés pour rechercher et télécharger des images correspondantes dans le Web. Lorsque les utilisateurs parlent par exemple de *maisons* ou d'*éléphants*, différentes images de *maisons* et d'*éléphants* sont téléchargées et affichées en mouvement sur l'écran du système. Les visiteurs peuvent

également toucher les images de leur choix sur l'écran et les arrêter temporairement afin de les regarder de manière plus détaillée.

L'adresse web de ces images peut être téléchargée simultanément sur un deuxième écran d'ordinateur afin que les utilisateurs puissent savoir d'où provient l'information de référence.

MALOCA reprend cet exemple de contrôle de contenu : lorsqu'on regardera ce qui est projeté dans l'espace, ce sera le produit de nos propres décisions, dialogues et interactions. Dans ce cas-ci, ce que j'appelle la collection sera produite sur place et une interface permettra de réagir à nos intérêts visuels et à la pêche d'images pour créer de nouvelles sous-collections. MALOCA, de la même façon que l'installation *Riding The Net*, fournira donc une forme plus ludique pour naviguer sur Internet et les utilisateurs deviendront intensément engagés dans la vaste quantité d'informations visuelles présentées par le système.

3.1.2 *Thé Living Room*, 2001, C. Sommerer, L. Mignonneau

L'Immersion

En 2001, Sommerer et Mignonneau ont créé la suite de *Riding the Net* (voir app. A.3) avec *The Living Room*. Les artistes ont décrit l'installation comme étant un espace intelligent d'images interactives (voix et sons) : une chambre avec des dispositifs de surveillance qui déclenchent des images tirées de l'Internet et projetées sur les quatre murs-écrans. L'algorithme du système permet à l'espace de réagir à nos mouvements et à nos conversations. Le système utilise également les données pour générer et diffuser son propre son et sa propre sortie vocale.

MALOCA reprend la sensation d'immersion de *The Living Room* en générant un espace qui évolue constamment grâce à la dynamique des données: une profusion d'images imprévisibles. Un des buts de mon projet est de permettre aux gens d'être témoins de conversations. Ce qui m'intéresse particulièrement, c'est l'implication du visiteur dans cet espace temporel dans lequel s'introduit son interaction et s'amorce le sujet de la collection.

3.1.3 *Pockets Full of memories*. 2001, G. Legrady

La construction collective de l'espace d'exposition

Une autre source d'inspiration est George Legrady avec *Pockets Full of Memories* 2001 (voir app. A.4) et *Cell Tango* 2006-2010 (voir app. A.5). La première a été installée en 2003 au Centre Georges Pompidou à Paris. Elle était conçue comme une installation sur le thème de l'archive et de la mémoire. Dans cette œuvre, le visiteur était invité à nourrir la collection en numérisant des objets par l'intermédiaire d'un scanner et, par la suite, à les décrire à l'aide de mots de référence et de *tags*. Un algorithme allait sélectionner le contenu qui s'affichait sur l'écran en trouvant la ressemblance entre les *tags* dans la base de données et la description du public, tout en conservant la contribution collective pour créer l'œuvre. Cell-tango travaille avec le même concept qui consiste en un archivage dynamique de photographies prises au moyen de téléphones cellulaires auxquelles sont associées des termes d'indexation. L'appel d'images étiquetées en Flickr est une autre des variations de l'œuvre. Tel que Legrady l'a fait, MALOCA reprend l'idée de construction collective de l'œuvre. Les sources de la collection resteront dans la mémoire de l'espace pour devenir matière à construction des futures collections.

On permettra aux visiteurs d'afficher le contenu de l'espace selon leurs critères de choix. Autrement dit, ils pourront gouverner l'espace avec des paramètres modifiables — soit à distance, soit in situ.

3.1.4 *Welcome To Pine Point* – Documentaire Interactif, P. Shoebridge et M. Simons (*The Goggles*.)

“L’interactif n’est pas notre univers à priori. Je pense que les *storytellers* devraient commencer à expérimenter les différentes formes que ces objets peuvent prendre. »
(Mike Simons)

Welcome to Pine Point (voir app. A.6) est un documentaire interactif sur la Ville de Pine Point, une ville de 1500 habitants, disparue après la fermeture de la mine et où la majorité des maisons ont été vendues et déplacées dans des villes voisines.

Appuyé par l'Office National du Film du Canada, The Goggles a créé un récit sur la disparition d'une ville racontée par l'intermédiaire de la mémoire de ses habitants, afin de permettre aux spectateurs de rester engagés dans différentes histoires de vie. Ce que j'admire de l'œuvre Pine Point, c'est l'intelligence sensible avec laquelle la connexion entre les différents éléments (sons, archives, textes) opère. Tout se joue dans ces petites différences qui permettent à la narration de faire son chemin dans les documents.

Ce que m'intéresse par-dessus tout dans ce documentaire interactif et que je voudrais appliquer à la MALOCA, c'est la déconstruction de la narration filmique à laquelle s'attache l'œuvre et l'espace dans l'image qui est aussi bouleversé par l'interaction. Dans la MALOCA, l'image peut jouer sur les écarts, les décalages et se libérer du réalisme informatif du documentaire.

Les visiteurs deviennent une partie de mon système. Ils seront créateurs de l'espace et leurs décisions de configuration joueront significativement dans la perception.

CHAPITRE IV

MALOCA : LE PROJET

4.1 DESCRIPTION NARRATIVE DE L'ŒUVRE

Au chapitre précédent, j'ai abordé les différentes sources d'inspiration de ce projet. Dans le présent chapitre, je tenterai de décrire l'expérience du visiteur confronté à l'œuvre et je décrirai divers éléments méthodologiques et de composition qui ont encadré l'œuvre.

4.1.1 L'Internet et le musée

« Dans la mesure où chaque chose a son lieu, son moment et sa durée, il n'y a jamais deux choses semblables. » (Heidegger, 1962)

S'il y a quelque chose qui caractérise l'être humain et son imaginaire, c'est son indisposition, qui est traduite par une quête asymptotique (que rien n'arrive jamais à sa pleine réalisation) qui se transforme en la création de nouveaux moyens de faire face, de profiter ou de se trouver dans le monde. Un de ces produits innovants est appelé Internet et il s'est infiltré dans nos vies presque sans que nous nous en apercevions.

« L'imagination créatrice a de toutes autres fonctions que celles de l'imagination reproductrice. À elle appartient cette fonction de l'irréel qui est psychiquement aussi utile que la fonction du réel si souvent évoquée par les psychologues pour caractériser l'adaptation d'un esprit à une réalité estampillée par les valeurs sociales" (Bachelard, 1948)

Dans l'Internet ont été créés des mondes parallèles habités par des millions de personnes, des cybercommunautés avec leurs propres langages, signes et codes qui vont de façon générale engendrer ce qu'on appelle des cyberspaces, espaces qui deviennent des mondes apparents. Des mondes bâtis par des voyageurs virtuels, ceux qui s'occupent de télécharger et de nourrir ce qu'on appelle les *collections privées*, dans le sens privé-intime,

mais montrées au monde. Une participation ouverte dans le *cyberespace* où les personnes profitent des médias pour s'exprimer sans intermédiaire en cherchant à combler les lacunes de leur existence réelle.

Dans les dernières années, les collections médiatiques sont de plus en plus populaires et nombreuses sur le web (152 millions de blogues en 2010). On observe l'émergence de créateurs et de collectionneurs d'information qui partagent leurs intérêts personnels à travers leurs sites web. On remarque aussi que les musées et les institutions culturelles numérisent et cataloguent leurs collections pour les partager en ligne et pour générer une autre *cyberexpérience* muséale.

Dans le cadre des musées, l'expérience muséale est vue comme une expérience subjective forte que le visiteur fait de lui-même et du monde. En se rendant au musée et en cherchant ainsi à voir et à saisir les œuvres visibles exposées, le visiteur opère une rupture à divers titres : spatiale, temporelle, sociale, et il se lance plus ou moins consciemment dans une quête d'autrui qu'est l'œuvre et, par cette même relation qu'il réussira à établir avec l'œuvre, il tendra à se retrouver et à se réconcilier avec lui-même et peut-être avec sa quotidienneté.

C'est sous la forme de représentation virtuelle de cette expérience que le visiteur ressent alors un effet fort différent. Dans la MALOCA, on fera appel à la réémergence de l'expérience immersive et événementielle en présentant des collections du web dans les espaces muséaux. Dans le cadre de ce projet de mémoire, on travaille avec la collection de clips dans un système d'archivage et une base de données d'un seul serveur, mais l'instrument et l'interface pourront s'adapter dans le futur pour les collections provenant du Web.

4.1.2 Les mondes de la Maloca

L'œuvre est composée de deux parties : un premier moment ou "esquisse de tableau" qui montre mon exploration de la configuration de la spatialisation sonore et de la composition visuelle. On y découvre des compositions en triptyque diffusées en 2011 : *Pourquoi Montréal*, *Le temps*, *L'asphyxie* et le *Bilinguisme social*.

La présentation préparatoire des compositions en 2011 m'a amené à laisser de côté l'aspect web collaboratif et à me centrer sur les aspects esthétiques et interactifs de l'œuvre.

Après des heures et des heures passées à exécuter des essais de restauration sonore et visuelle au laboratoire pour corriger la lumière et les couleurs des clips tournés en 2009, on en est arrivé à la conclusion de réenregistrer le matériel avec des équipes professionnelles. C'est pour cela, suite à la réalisation et à un nouveau tournage des entrevues en 2012, que l'oeuvre s'agrandit et présente désormais une collection de témoignages de 27 personnages abordant 12 sujets, pour un total de 274 clips vidéo.

Au lieu de développer une nouvelle esthétique particulière pour chacun des sujets abordés, je me suis concentré à recréer, en visant une meilleure qualité, les atmosphères (fonds visuels et sonores) travaillées antérieurement dans les esquisses. On retrouve par la suite quatre mondes qui peuvent varier selon les choix que fait le spectateur.

Dans un troisième temps, on a créé un instrument numérique qui sert de dispositif pour contrôler l'affichage de la collection dans l'espace. Il s'agit du feu, au centre de la Maloca, qui est à l'origine des conversations.

Dans les premières esquisses, afin de lier le sujet de l'immigration à mon intention compositionnelle dans le Web et dans l'espace muséal, on a créé des sous- collections permettant une exploration esthétique, symbolique, ergonomique et visuelle.

4.1.2.1 Le monde *Montréal*

Ce monde est déterminé par des images et des sons de la ville où l'on retrouve des clips se référant à la vie à Montréal: Le *pourquoi* du choix de vivre ici, les souvenirs de la *première journée* et les implications du mouvement étudiant lors des manifestations de 2012.

“La vie ici tout simplement. C'est un état d'esprit tellement plus tranquille qu'en France ! Les gens ne sont pas stressés à courir partout. Il n'y a pas cette espèce d'électricité que l'on ressent parfois dans les grandes villes françaises où l'on a l'impression que l'on peut nous engueuler juste parce qu'on a poussé quelqu'un involontairement... » (DelphinP, 2008)

C'est à partir de citations comme celle-ci que la collection nommée *Pourquoi Montréal* a surgi. C'est un sujet fréquemment abordé dans nos conversations, qui marque l'évènement d'avoir choisi Montréal comme ville d'accueil pour notre vie et nos projets.

La première collection est composée de la fragmentation et de l'édition vidéo de plus de 10 heures d'enregistrement. On obtient alors comme résultat 62 clips vidéo en format 16:9 de moins de 40 secondes chacun et 6 extraits de témoignages qui proviennent de différents blogues d'Internet. Afin de créer le scénario et la muséographie, l'introduction est dessinée à partir de témoignages textuels qui introduisent le sujet et, par la suite, des vidéos qui apparaissent de façon aléatoire jusqu'à la fin. Le jeu entre les espaces intimes et les espaces publics dans l'arrière-plan invite les spectateurs à les associer à un espace commun.

(voir app. A.7)

Un tableau composé avec les fragments de cette collection d'une durée de 6:24s a été créé dans un premier temps. (voir DVD annexe – Composition 1 - *Pourquoi Montréal*, 2011)

Au cours de la deuxième étape, confronté à la nouvelle structure interactive, on a conservé le cadrage des images projetées, mais on a introduit des vidéos de fond avec des lieux et des images de la ville (le Festival de Jazz, le parc du Mont Royal en hiver) avec un traitement de filtres sur l'image de fond pour éviter la distraction et pour pouvoir se concentrer sur les portraits des gens qui parlent. (voir app. A.8)

On a abordé la diffusion des clips correspondant aux souvenirs des personnages de leur première journée à Montréal en conservant le même cadrage que dans la composition *Pourquoi Montréal*. La mémoire et la mélancolie accompagnées de sons lents et rythmiques ont créé une atmosphère agréable à l'écoute. (voir app. A.9)

Au milieu de la production, durant l'été 2012, les manifestations contre la hausse des frais de scolarité étaient au cœur des rues de Montréal, et la force ainsi que la mobilisation étudiante sont survenues partout dans le monde en impliquant tous les médias et la communauté québécoise en général. Attiré par cette magnifique ambiance, j'ai décidé d'interroger les personnages sur leur avis quant à la grève et sur leur implication dans cette cause, ce qui a résulté en une collection de clips nommée *étudiants*. (voir app. A.10)

La composition partage le même monde que Montréal. Le tableau est représenté par un fond de gens manifestant sur la rue Sherbrooke; le rouge des drapeaux et des carrés contraste avec les images des personnages en noir et blanc qui parlent sur les trois écrans.

4.1.2.2 Le monde de l'eau

L'asphyxie

«L'asphyxie, ou la suffocation, est l'impossibilité de respirer. L'asphyxie provoque une hypoxie et peut entraîner chez le sujet une perte de connaissance ou même la mort. Il existe plusieurs causes possibles de l'asphyxie, parmi lesquelles figurent une obstruction des voies respiratoires et la présence d'une quantité excessive de liquide dans les poumons. »

L'asphyxie, en plus d'avoir le même sens que la définition médicale, représente dans mon travail l'analogie aux sensations difficiles vécues lors de l'immigration et lorsqu'on ne peut pas dire ce que l'on pense à cause de la difficulté à maîtriser les langues secondes lorsqu'on est immigrant.

Dans la phase initiale de régression, la minorité est persuadée qu'apprendre la langue de la majorité enrichira sa vie culturelle, lui assurera un meilleur développement économique, l'ouvrira vers l'internationalisme contemporain et lui évitera un repli sur soi. Le problème, c'est que le bilinguisme social est presque toujours assumé par les seuls minoritaires parce qu'il leur apparaît une nécessité; par contre, le bilinguisme est inutile pour les majoritaires à moins qu'il ne s'agisse d'une pure coquetterie culturelle. Autrement dit, le bilinguisme social étendu plus ou moins à toute une communauté est le fardeau de la minorité, à peu près exclusivement » (TLFQ- ULAVAL 2010)

Chaque participant du *Coloco X 1 nuit* a été confronté à parler devant la caméra dans une langue étrangère avec un masque de plongée qui l'empêchait de respirer par le nez, ce qui a provoqué différents résultats : certains étaient dérangés et d'autres suffoquaient.

Dans une mer en mouvement, les plongeurs sortent de l'eau au fond de petites boîtes ouvertes, observées depuis un plan supérieur. Il y a 26 vidéos au total, d'échelles différentes qui apparaîtront de façon aléatoire dans l'espace. (voir DVD N – Composition 2 et 3 - *Asphyxie et Bilinguisme Social*)

On a repéré les moments de la collection où les personnages ont vécu du stress causé par le manque d'air dû au port du masque. Ces moments sont projetés sur l'écran, couvrant tout l'espace et causant l'asphyxie chez le visiteur par l'apparition de voix répétitives générant des bruits auditifs et visuels. (voir app. A.11 et A.12)

Dans un deuxième temps, les personnages ont été soumis à porter de nouveau leur masque de plongée pour raconter leurs histoires de travail et leurs expériences liées à la langue. Le tableau de l'Asphyxie 2011 a servi de support au montage interactif pour les nouveaux clips catalogues avec les étiquettes *laborum*, *asphyxie* et *bilinguisme*. (voir app. A.13)

4.1.2.3 Le monde de l'Expo

Un monde nommé Expo recrée le temps comme sujet préféré dans nos réunions sociales et les voyages pour nous transmettre une impression des lieux visités par les personnages.

Le temps

On sait bien que la perception du temps est différente selon les endroits de la Terre. Les immigrants ont une conception différente du temps dédié à l'élaboration de leurs projets et à leur vie quotidienne : le temps pour faire quelque chose, la mesure du moment où a commencé la nouvelle vie à Montréal et le *depuis quand* sont des éléments qui font partie de la plupart de nos conversations.

La collection le temps est interprétée de façon burlesque, à partir de la fragmentation et de la séparation des instances de temps qui se trouvent dans les conversations.

Pour la mise en scène, on a sorti les images des cadres rectangulaires de la vidéo, puis on a simulé des cadres que l'on retrouve dans un musée. Deux personnages parlent dans un canapé et l'on aperçoit le reflet d'une personne qui regarde par la fenêtre d'un autobus. 30 vidéos font partie de cette collection. (voir app. A.14) (voir DVD annexe - Composition 4 *Le temps*, 2011)

Pour l'installation interactive MALOCA, j'ai réalisé un épurage de l'image de fond déjà utilisée en 2011, qui provient des images tournées dans une salle d'exposition au musée MOMA de New York, auxquelles j'ai ajouté un mouvement léger en superposant des images d'hiver dans le parc La Fontaine .

Les personnages, dans ce deuxième temps, ne parlent pas seulement du *Temps*, ils énumèrent aussi une liste des villes et des pays qu'ils ont visités et qui sont étiquetés par le sujet *Voyages*. Cette collection a été conçue afin de montrer aux spectateurs que les connaissances géographiques des personnages ne se limitent pas aux alentours du fleuve Saint-Laurent. (voir app. A.15)

4.1.2.4 Le monde du Salon

Exploré précédemment dans la composition *Le Temps 2011*, on détache le canapé du temps pour qu'il devienne un espace de réflexion et de confrontation entre l'ici et l'ailleurs.

Le monde Salon, nommé à la façon des salons de coiffure, salons de thé, salons funéraires ou salons-bars, nous fait découvrir un canapé géant où l'on parle de Violence, des différences entre le Québec et le Canada et des objets que l'on garde comme souvenirs de notre pays d'origine. (voir app. A.16)

4.1.3 L'expérience

Pour la mise en valeur de la collection, on propose la modélisation d'un système dynamique de composition : un logiciel qui marcherait dans le même sens que la *boîte noire* ; une série d' *inputs* d'informations modélisés dans un espace parallèle à nos collections où l'on pourra, d'une façon muséographique, placer nos items et documents (médiatiques) à la suite d'un processus de contrôle logique, un algorithme caché qui déterminerait (output) le résultat d'une salle virtuelle à la fois flexible et génératrice (créatrice) d'un processus de sélection et d' *impression* dans un espace réel. L'objet de création cesse d'être un robot-logiciel-espace pour devenir un outil de création muséal qui servira d'objet gardant en mémoire les souvenirs des collections.

Dans ce cas, les valeurs des sorties sont significativement différentes des valeurs des entrées, ainsi que la conception du temps et de l'espace qui varie considérablement.

C'est précisément là que les aspects muséologique et de programmation sont incorporés dans le jeu. Les limites sont proposées par les internautes, soit par leurs contenus ou soit par l'espace-temps (virtuel=bytes X seconde) vs (réel =cm X visite). On fait une intromission d'un instant nettement machiniste pour arriver à l'intervention humaine et existentielle.

Dans la MALOCA présentée dans le cadre de ce projet de mémoire à l'hiver 2013, le spectateur était invité à jouer avec un dispositif tactile pour découvrir ses manoeuvres dans l'espace simulé et dans l'espace projeté (en augmentation). Il s'agit d'un logiciel qui gère le flux entre l'action de l'inter acteur, l'indexation de bibliothèques audiovisuelles et l'interface de simulation, pour en arriver à la projection dans l'espace, presque en temps réel.

(voir app. A.17)

Le visiteur arrive à la MALOCA attiré par son feu central représenté par l'instrument interactif (écran tactile). Simultanément, dans la projection tryptique, on voit les portraits animés des personnages qui nous observent au préambule d'une conversation. La structure de l'interface visuelle est basée sur la simulation d'un monde cubique de trois dimensions (avec la technologie Open GL) et tous les éléments de l'interface acquièrent des caractéristiques physiques: les images, les mots et les boutons ont été aussi conçus comme des formes avec une masse, un poids, une position et une force gravitationnelle reliés à son monde.

(voir app. A.18).

Le visiteur voit des mots qui flottent et vibrent légèrement autour de l'image animé du feu. Il découvre que s'il glisse le mot avec son doigt, le mot, comme objet physique, répond aux forces de propulsion et celui-ci est déplacé pour avoir un impact sur le centre (le feu). (voir app.19) Cette action déclenche la scène correspondant au sujet de notre choix. Une fois dans la scène, le visiteur est confronté à un collage de portraits de personnages d'un côté et à la simulation bidimensionnelle de l'espace physique de projection de l'autre côté. Le spectateur curieux commence à jouer avec ses doigts sur l'écran en découvrant la possibilité de faire bouger les portraits et de les déplacer vers les écrans simulés. C'est le moment où la machine répond avec un autre signal: l'ordinateur déclenche le clip correspondant au sujet choisi dans la première instance et reproduit le clip correspondant au personnage du portrait

qui a fait impact sur l'écran simulé, tout en déclenchant en même temps l'audio et la vidéo en utilisant les sorties de signal amplifiées: dans ce cas précis, le canal du son et le cadre préétabli dans la composition projetée.

La répétition de cette opération créera une atmosphère de personnages qui parlent simultanément, la spatialisation sonore permettant aux spectateurs dans la salle d'écouter la séquence de leur choix selon leur positionnement à l'intérieur de la MALOCA. L'interacteur peut naviguer parmi les différents mondes en touchant des boutons, sans avoir besoin de revenir à l'écran d'accueil. Si jamais l'interacteur n'est pas une personne curieuse, le système reviendra à l'écran initial et l'on écouterà les voix enregistrées des personnages qui parlent de manière aléatoire et font semblant d'attendre dans la salle.

Ceci est réalisé grâce à une série de conditions et d'instances de programmation qui se branchent les unes aux autres.

(voir scénario interactif, app A.20)

Si l'on parle d'une MALOCA prospective, on pourra interagir dans l'espace d'exposition de l'œuvre à partir de chez soi. On utilisera un navigateur ou un moteur de recherche pour aller à l'adresse source de l'information sur Internet (wikipedia.org, YouTube, mail.com, blog.org, bibliotheque.com, musée.com, Google). On activera la couche MALOCA à la manière de *ShiftSpace* (<http://www.shiftspace.org>), ce qui ajoute une couche supplémentaire et ouverte au public sur n'importe quel site Internet, dans laquelle la machine demandera de choisir son rôle entre *visiteur* ou *commissaire*

Le site proposera des types de salles et de lieux disponibles pour faire l'exposition ainsi que les étapes (méthodes) de composition proposées par la muséographie, le logiciel donnant l'option de visiter d'autres expositions qui ont les mêmes sujets ou éléments de composition. Une fois qu'on aura choisi l'espace, on sera confronté à un lieu vide étiqueté par mon sujet de recherche. On s'enregistrera donc comme commissaire dans le cybermusée de la MALOCA, puis on commencera à glisser des contenus d'autres pages dans l'espace dédié à la librairie de nos collections.

Une simulation de l'espace de projection sera visible à l'écran à partir des simples paramètres de composition. On pourra afficher, étiqueter et référencer les éléments de la collection dans l'espace. Par la suite, on pourra afficher l'exposition et partager ses contenus

comme un *musée-blogue* et, si nos intentions vont plus loin, proposer une nouvelle collection collective et appliquer sa présentation dans l'espace réel de projection.

« L'homme expérimente parfois son agir comme un agir créateur, et il vit celui-ci comme l'affirmation exaltante de tout son être dans la libre production d'une valeur nouvelle. » (Eliade, 2010)

Pour transporter l'information, on parle de manipulation de données des collections virtuelles et du désir de revenir dans une salle de musée, et cela explique une manière de combler de façon imaginaire la distance et la responsabilité entre le créateur (commissaire) et sa collection. La transformation de données dans la salle réelle en expériences perceptibles est aussi un défi, les calculs jouant un rôle fondamental pour représenter d'une façon mimétique ce que le ou les conservateurs souhaitent comme résultat.

4.2 ASPECTS MATÉRIEL, ESTHÉTIQUE ET COMPOSITIONNEL

4.2.1 *Son*

Les environnements immersifs de communication ont éclaté récemment dans la scène sociale à un niveau remarquable d'acceptation publique, en particulier dans le monde des arts du spectacle et du divertissement. Le but recherché dans ces systèmes est de fournir de la crédibilité à la stimulation artificielle qui provoque chez le spectateur une série de sensations associées au drame de la narration visuelle.

Une grande partie de l'expérience des individus tout au long de leur existence est liée aux sons. Les sons font partie de notre expérience et peuvent déclencher des associations inconscientes et faire resurgir de la mémoire des images, en contribuant à récupérer les expériences passées. Le son peut être un stimulant chargé de significations. Ainsi, l'écoute d'une phrase musicale, de certaines voix ou de sons liés au passé d'une personne peut faire émerger de forts sentiments, des sensations et des souvenirs de leur propre richesse d'expression qui peuvent dépasser la réalité vécue.

Dans le but de recréer l'espace magique de la MALOCA, un impact sensoriel élevé a été créé: les conversations se font autour d'un cercle, le son est composé et en forme hexagonale (6 haut-parleurs). Cela permettra la spatialisation des témoignages et d'autres sons d'ambiance qui appuieront l'image et marqueront des parcours et des directions de la parole dans l'installation. L'œuvre transportera le spectateur dans un monde imaginaire décoré des archétypes sonores et des fragments de conversations, des sons transformés en fils qui s'entrelacent pour fabriquer un tissu narratif.

Dans un premier temps, dans les esquisses des tableaux, les différents paysages sonores ont été composés et spatialisés en se basant sur l'expérience d'un spectateur statique placé au milieu de l'installation. La position des haut-parleurs et le montage suit l'emplacement des différents cadrages selon la composition. Néanmoins, le bruit du matériel source, augmenté dans un environnement immersif, génère une rupture du message. C'est pour cette raison qu'est apparue l'urgence de restaurer l'audio et de refaire un tournage de meilleure qualité.

Dans la Maloca, pour l'installation interactive, on a prévu un positionnement dynamique des multiples emplacements de la source ou des sources sonores à 180 ° selon la position de l'image du personnage. (voir app. A.21, Plan du dispositif)

Chaque monde a un réglage sonore différent basé sur la disposition des écrans. À titre d'exemple, dans le monde de Montréal où il y a trois cadres alignés horizontalement, les messages sortant de l'écran du milieu se reproduisent en stéréo (*left* (1) et *right* (2)), et l'écran à gauche utilise les canaux (*surround left* (4) et *left* (1)).

Ce système sonore permet la combinaison des actions indépendantes et simultanées, et permet ainsi le sentiment de multi perspective en fonction de la variation du point d'écoute et permet également de personnaliser le point d'écoute en fonction du message.

4.2.2 Image et espace

Dans le cas de la MALOCA, les images principales de la collection sont des gros plans de personnages qui parlent et livrent leurs témoignages. L'idée de créer des contextes parallèles qui renforcent la collection a surgi dans l'expérimentation. Les sous-collections présentent des narrations caractérisées par un concept-clé : l'idée est d'augmenter le message de ses contenus à l'appui d'images fixes ou en mouvement qui montrent les archétypes d'un lieu ou d'un temps déterminé (un regard par la fenêtre d'un autobus, la rue, la neige et les paysages quotidiens). Au cœur de la MALOCA, de même que dans les musées, le spectateur sera invité à entrer dans un espace décoré sans perdre la valeur principale de sa collection.

Une autre forme de présentation expérimentée dans *le temps* est l'utilisation d'images et d'espaces avec un certain degré de profondeur spatiale (en perspective). Cela augmente la perception d'échelle dans l'espace et aide à placer des éléments de la collection avec une certaine hiérarchie gérée par le zoom et la profondeur. La projection d'une mer opaque pour la collection *asphyxie*, une fourrure qui bouge lentement au rythme du vent dans *Pourquoi Montréal*, la foule dans un concert au Quartier des Spectacles à Montréal sont, entre autres, des espaces qui donnent une valeur agréée aux conversations : les textures, les couleurs et les animations produisent un effet d'attention différent de la captation du message.

Le léger bruit visuel constitue un espace d'attention ou d'inattention qui servira aux visiteurs à s'arrêter, pour réfléchir et revenir aux éléments de la collection ou simplement pour admirer la décoration de l'espace. L'encadrage et le décadage, les effets spéciaux appliqués aux images, ont permis, de la même façon, de donner un caractère particulier aux projections de la MALOCA. L'une des expériences réalisées a consisté en une projection d'un espace projeté. On constate alors comment, dans la présentation des multiples couches de virtualité, on pourra profiter au maximum de l'ampleur de l'espace.

Caractérisée par le domaine de la muséographie, l'échelle humaine est un élément fondamental de l'assemblage. Elle marque les proportions qui doivent suivre pour monter chaque élément de la collection et l'on prend toujours comme unité de mesure l'homme qui est l'utilisateur direct d'une exposition. Quand on fait un montage dans l'espace, il est adéquat de considérer une ligne d'horizon, qui sera celle qui déterminera la hauteur à laquelle cette ligne qu'on doit montrer coïncide avec le niveau des yeux du visiteur.

Pour déterminer les paramétrages nécessaires dans la conception du modèle de transfert entre l'écran tactile et l'espace, on a expérimenté différentes résolutions, tailles et modes d'affichage des images, des textes et des cadrages de la collection dans la superficie, ainsi que la dimension, le contraste et les couleurs pour la présentation.

4.2.3 L'Installation - L'espace réel

Il s'agit d'un espace inspiré par l'architecture d'une MALOCA traditionnelle, le spectateur étant placé au milieu d'un grand écran divisé en 3 *frames* (cadres), autour de lui, qui déterminent les limites de la salle, et permettront l'idée d'un parcours de l'exposition guidé par l'animation des images et la spatialisation du son. Le jeu entre l'approche du spectateur de l'objet et l'apparition du son permettra au visiteur d'écouter chaque image séparément sans perdre le contexte (sentir la présence des autres personnages qui parlent autour de lui dans la salle). (voir app. A.22)

4.2.4 L'espace – Display interactif.

Dans la deuxième étape de ce projet, le développement de l'instrument interactif a joué un rôle essentiel dans l'aspect ludique et l'affordance de l'œuvre.

On a exploré des concepts d'ergonomie et on a adapté la collection afin qu'elle soit contrôlée par une interface conviviale.

La simulation 3D de l'espace de projection, la navigation entre les mondes et les sujets ont été travaillés depuis le début en se basant sur un modèle du design web qui fait en sorte que la distribution des éléments dans l'espace permet aux spectateurs de trouver facilement le chemin de leur choix.

Pour y arriver, on a utilisé la technologie OpenGL (Open Graphics Library) pour la conception d'applications générant des images 3D. Elle utilise en interne les représentations de la géométrie projective pour éviter toute situation faisant intervenir des infinis. Selon Wikipedia, OpenGL regroupe environ 250 fonctions différentes qui peuvent être utilisées pour afficher des scènes tridimensionnelles complexes à partir de simples primitives géométriques. Du fait de son ouverture, de sa souplesse d'utilisation et de sa disponibilité sur toutes les plates-formes, elle est utilisée pour la majorité des applications scientifiques, industrielles ou artistiques 3D ainsi que pour certaines applications 2D vectorielles.

Le logiciel maître utilisé pour la programmation de l'œuvre (*MAX/Jitter*) se sert du système OpenGL et offre en plus la possibilité d'assigner des fonctions aux objets 3D pour déclencher des sons, ajouter des effets spéciaux, contrôler les animations et reproduire et arrêter les clips vidéo de la collection. Tout cela se fait en ajoutant les caractéristiques physiques des objets.

Pour la navigation entre les mondes sur l'écran tactile, on a créé un cube sur lequel la face supérieure présente l'accueil (le feu de la Maloca) et ses quatre côtés forment chacun des mondes. Du point de vue du visiteur, il agit comme une caméra qui parcourt le tour du cube. Sa position pour l'accueil est déterminée par un angle de rotation de -90 degrés en (x) et 0 en (y). Pour le monde de l'eau, sa position sera de 0 en (x) et 270 degrés en (y).

(voir app. A.28)

Dans la logique de l'interface, pour en arriver à un bon fonctionnement, les données qui s'affichent désactivent les données affichées ultérieurement.

Pour mieux comprendre l'interface, il s'agit de codes et d'étiquettes assignés à chaque personnage, à chaque sujet et à chaque monde. À titre d'exemple: dans tous les mondes, les personnages sont identifiés par un code numérique (Cristian = 03). Les mondes sont identifiés par leur nom (Expo) et les sujets possèdent chacun un dossier avec leur nom où le clip possède le même code de référence que le personnage (Le clip de Cristian=03). Quand le visiteur sélectionne une image et la glisse vers l'écran de simulation, le logiciel identifie le code du portrait du personnage et l'associe avec son pair dans le dossier du sujet. Par exemple, la chaîne est la suivante : vignette portrait Cristian 03 appelle clip de Cristian 03 dans la banque de clips du sujet Temps, par la suite affiché dans le monde Expo plus précisément sur l'écran gauche et le son est envoyé aux canaux gauches et au surround gauche, pour finalement reproduire le résultat sur l'écran tryptique. (voir app. A.23- Mode d'emploi)

4.3 MÉTHODOLOGIE DE L'OEUVRE

4.3.1 Processus de création

MALOCA répond à l'intention de réunir mes expériences et mes désirs dans une œuvre de création. En partant d'une intentionnalité et d'un matériel vidéo, j'ai réalisé une série d'expérimentations dont le but était de visualiser la mise en valeur de cette collection confrontée à deux plateformes de diffusion. Les résultats, produits de cette expérimentation, m'ont amené à identifier des faiblesses, des possibilités et des limites pour la création de l'oeuvre.

4.3.2 Expérimentations

La première expérimentation a été la captation de témoignages d'immigrants sur le terrain pendant l'été 2009. Sans formation ni guide technique en tournage documentaire, je me suis aventuré à faire des entrevues vidéo sans équipement professionnel.

Lors de mon premier Stage de *recherche-crédation* est née (mis à part la volonté de réformer mon cadrage conceptuel) l'intention d'expérimenter avec le matériel tourné précédemment. Je me suis rendu compte que la création des compositions dans un espace immersif avec mes vidéos permettait d'améliorer le message que je voulais transmettre. J'ai

eu la chance de travailler dans la Salle Tokyo (salle d'expérimentation immersive de l'UQAM) dans laquelle j'ai fait mes premiers essais de multiprojection simultanée. (voir app. A.24) J'ai également fait un parallèle en créant un site Internet afin d'envisager la multiprojection de la collection sur Internet.

Dans le cadre du cours Séminaire de recherche-crédation sur le son, j'ai travaillé le concept des archétypes sonores en créant ma première composition sonore spatialisée (voir DVD, Composition sonore, Six minutes), au cœur de laquelle, avec des audios de ma collection, j'ai créé un jeu entre souvenirs sonores, archétypes, chants et cris qui se combinent sur le sujet de l'immigration. Cette expérience m'a montré le pouvoir et l'importance de la spatialisation sonore dans mon installation.

En travaillant autour de mon intérêt quant à l'affichage du Web contrôlé dans l'espace immersif, j'ai fait mes premiers pas dans l'expérimentation avec le logiciel *MAX* en trouvant quelques réponses techniques pour la construction de la MALOCA. Néanmoins, c'est autour d'un logiciel de mixage vidéo, et avec la collaboration de son créateur, que j'ai pu envisager les premiers pas dans l'intégration de mes concepts dans un tissage d'images du Web, et sa projection dans la salle immersive.

Finalement, je me suis rendu compte de la complexité de la MALOCA en terme de production.

Suite à la présentation de mon travail de mémoire en 2011 et suite à l'évaluation du jury, on m'a conseillé de laisser de côté le Web et de travailler à la mise en valeur de ma collection à l'aide de la création d'une interface ainsi que de faire un polissage et de clarifier l'esthétique du matériel visuel et sonore original.

J'ai procédé à des expérimentations, à l'aide de différents logiciels, pour le nettoyage et la correction des couleurs. Ce travail est évident lorsque l'on consulte le site Internet du projet <http://lamaloca.info:category:experiences/>

Dans ce cas particulier, le matériel source symbolise un moment historique important dans ma vie et reflète également des conversations dans des atmosphères et des situations non prévues. Néanmoins, l'augmentation de quelques images dans l'espace immersif et l'amplification des *clics* et des *ponchs* du son mal captés diluent l'attention des spectateurs dans la salle.

Le matériel original des esquisses de tableaux a été tourné avec un caméscope CANON en format mini DV sans l'utilisation de lumière auxiliaire et, parfois, dans des lieux très obscurs. La diffusion des images dans sa taille originale (720x480 pix) avec des projecteurs très lumineux produit parfois un bruit peu convivial pour nous faire saisir le message. Je suis allé à la recherche d'outils pour corriger la lumière et la couleur, en trouvant une série de plug-ins et d'effets qui m'ont aidé à récupérer les images les plus sombres. Après quelques séances à traiter la couleur et à appliquer des effets, je me suis aperçu qu'il serait possible de conserver certains clips mais que le son était un problème à examiner en profondeur.

Quant à l'audio des clips, le problème de qualité est plus marqué : la distance entre l'objectif et le microphone, les bruits contextuels, les tics, les *clics* et les *ponchs* apparaissent à différents moments dans ma collection comme des fantômes sonores. Pour corriger cela, j'ai essayé plusieurs logiciels de réduction du bruit et d'égalisation de niveaux. Néanmoins, le nettoyage s'avère un travail artisanal que je devrai continuer à faire après la sélection finale. Suite à de nombreux essais, le traitement nécessaire pour réaliser un tel nettoyage du matériel audiovisuel s'avérait techniquement irréalisable. En conséquence, j'ai saisi l'occasion pour réaliser un autre tournage vidéo en ajoutant de nouveaux personnages.

J'ai convoqué les personnages de 2009 pour une nouvelle entrevue, mais certains d'entre eux étaient retournés dans leur pays d'origine, j'ai donc trouvé de nouveaux personnages pour enrichir la collection. (voir app. A.26 Liste des personnages dans le communiqué de presse)

Cette fois-ci, après avoir vécu ces expériences avec le matériel antérieur, je suis allé enregistrer les entrevues avec une caméra HD et une diapositive de captation sonore. J'ai créé un scénario de questions pour mes personnages et j'ai réfléchi au cadrage de la caméra avant d'enregistrer ces nouvelles entrevues.

Le traitement, le classement et la fragmentation des images ont été réalisés plus facilement. Les clips ont été traités par un coloriste professionnel et les sons ont été nivelés en studio.

Un travail considérable de traduction et de sous-titrage de l'anglais vers le français et de l'espagnol vers le français a été fait par des artisans dans la collection au complet.

Pour le développement de l'interface interactive et pour mieux comprendre la programmation, j'ai suivi le Séminaire de recherche-cr  ation sur l'interactivit      l'hiver 2012. Dans le cadre de ce s  minaire, j'ai saisi les concepts basiques pour la planification de mon interface (entre autres, les aspects formels, les codes linguistiques, iconiques et sonores, et les strat  gies dialogiques).

Le S  minaire sur l'interactivit   m'a permis d'explorer les aspects m  thodologiques pour l'adaptation de la sc  narisation en tenant compte des processus cognitifs (perception, traitement et m  morisation de l'information). Dans le cadre de ce cours, on a travaill   des notions algorithmiques permettant la r  alisation du sc  nario envisag  , telles l'it  rativit  , la r  cursivit   et les diff  rentes structures.

Dans le travail pratique, je me suis familiaris   avec l'environnement de programmation de Max-Mitter en cr  ant les premiers prototypes de l'interface .

Une fois que j'en suis arriv      une version de l'interface qui correspondait    mes attentes, j'ai fait face    certaines limites. Il n'existe pas de bon syst  me de flux de donn  es qui soit ad  quat pour la quantit   d'informations    g  rer dans mon interface. Depuis, c'est gr  ce    la consultation externe que j'ai pu finalement en arriver    une version stable pour la pr  sentation finale. (*voir dossier MALOCA - DVD en annexe*)

Dans le cadre compositionnel, au lieu de d  velopper une nouvelle esth  tique particuli  re pour chaque sujet abord  , je me suis concentr      recr  er, en visant une meilleure qualit  , les atmosph  res (fonds visuels et sonores) travaill  es ant  rieurement dans les esquisses.

4.4.3 Diffusion de l'  uvre

La MALOCA a   t   con  ue principalement pour sa diffusion dans un espace public montr  alais. L'  v  nement a   t   pr  sent   du 13 au 16 mars 2013 dans la Salle Polyvalente de l'UQAM.

Afin d'inviter le grand public    la pr  sentation, j'ai cr    des affiches avec les images de l'interface qui ont   t   publi  es dans diff  rents espaces de l'UQAM. (*voir app. A.26*)

Un courriel et un communiqu   ont   t   envoy  s deux semaines    l'avance avec une invitation pour l'exposition. (*voir app. A.27*)

Un clip vidéo présentant les personnages de l'installation ainsi que les images captées lors de la première présentation sont présentés sur le site web de l'œuvre à l'adresse Internet suivante: <http://www.lamaloca.info>.

Les images de la présentation finale et les clips des collections 2013 seront publiées durant l'été 2013 sur ce même site web.

Un des problèmes qu'ont en général les œuvres d'art médiatique pour leur diffusion et leur restauration est lié au fait que l'artiste ne garde pas les traces de sa démarche. Dans un modèle idéal de documentation pour la conservation de l'art médiatique créé par la DOCAM⁴, le travail de conservation est facilité si les éléments qui font partie d'une œuvre dans son cycle de vie (création, dissémination, recherche et responsabilité) ont été conservés parallèlement.

La création d'un blogue documentaire du processus de recherche-crédation dans le cadre de ce stage est un bon exemple afin de sauvegarder et de publier le tout : le processus, le monde et le moment où l'œuvre est construite.

Lors de la présentation de l'œuvre au public, il y a eu beaucoup d'acceptation: plus de 100 personnes se sont présentées pour jouer avec l'interface (voir Présentation Maloca 2013 – DVD en annexe)

À partir des sondages effectués auprès des spectateurs présents, on a reçu différents commentaires sur l'œuvre et le dispositif. Les gens ont trouvé agréables la façon innovatrice de présenter l'information ainsi que les compositions visuelles et sonores autour du sujet.

Plusieurs d'entre eux ont senti de la mélancolie chez les personnages.

“À l'intérieur, les personnages de la Maloca ne sont pas très contents d'être ici. On voit dans ces témoignages de la nostalgie quand ils parlent de ces lieux d'origine.”

Diana Serrano - Immigrante

⁴ Le Modèle documentaire de DOCAM propose un cadre permettant de structurer le *Dossier numérique de l'œuvre* qui rassemble, organise et rend accessible la documentation créée par différents contributeurs tout au long du cycle de vie d'une œuvre d'art médiatique. (consulté au <http://www.docam.ca/fr/modele-documentaire.html>, le 10 novembre 2010)

D'autres ont réagi par un apport au dispositif.

"J'ai beaucoup aimé la manière dont on approche l'œuvre. Je n'avais jamais vu des histoires montrées de cette façon. On perçoit l'apparition d'une nouvelle façon de montrer/documenter la réalité. "

Carol Poliquin - Réalisatrice de documentaires

"On voit énormément de travail. Merci de nous avoir montré un peu de ton monde."

Jacques Doyon - Directeur du magazine Ciel Variable

"C'est vraiment dommage de ne pas avoir l'espace nécessaire pour écouter les témoignages un par un... C'est intéressant de voir un peu de ton style de concepteur web dans ton œuvre."

Alain Dépocas – Chargé de programmes en arts médiatiques at Conseil des arts et des lettres du Québec

CONCLUSION

Pour répondre à notre problématique et à l'intérieur des quatre chapitres présentés, nous avons fait le pont entre la collection et la création interactive.

Le premier chapitre nous a permis de connaître le contexte, tant le sujet de l'immigration que l'intention de présenter les collections virtuelles dans un autre support pour la mise en valeur de leurs contenus.

Dans le deuxième chapitre, on a exploré les concepts et les notions qui ont inspiré la morphologie de la scène. On a décrit les sources théoriques pour la construction du contenant et du contenu. Au troisième chapitre, on a vu les œuvres de référence qui ont servi à la création de la MALOCA. Finalement, au quatrième chapitre, on retrouve une description complète de l'oeuvre et de ses composantes.

Je reste confiant quant à l'avenir des installations documentaires interactives. Je souhaite aussi pouvoir développer une application pour faciliter la présentation de leurs collections pour les artistes du Web dans des espaces réels d'exposition.

Sortir des formats traditionnels de la vidéo a été un immense défi. La signature esthétique propre de l'oeuvre n'est pas seulement marquée par le contenu de la collection, mais aussi par le contenu et la manière dont celle-ci a été présentée dans l'espace. Avec cette manipulation de l'image, on attire l'attention des spectateurs dans la salle en permettant, par son caractère immersif, de se séparer du concept de la projection documentaire fixe.

Dans le cadre de ce projet de recherche, la MALOCA présente un nouveau modèle de diffusion documentaire dans la salle d'exposition.

La matière première de ma MALOCA est une collection d'images, de textes et de traces créés autour de ma démarche artistique sur le sujet de l'immigration à Montréal. L'exposition de la collection sera créée à partir de l'expérimentation et de la composition interactive dans l'espace immersif.

En traitant du sujet de l'immigration dans un contexte de réalité augmentée et en le plaçant dans un espace public d'exposition, cette installation vise à informer les Québécois de la vie des immigrants et à transformer l'expérience de perception de l'Autre.

Tel que mentionné précédemment, ce travail de mémoire a été élaboré à travers l'analyse conceptuelle de la MALOCA comme source d'inspiration et de configuration de l'installation. Il se sert de l'archétype identitaire et de la collection virtuelle comme matériel de composition (contenus) pour aboutir à la mise en scène dans l'espace guidé par la muséographie, la spatialisation sonore et le développement d'un instrument interactif.

APPENDICE A
IMAGES ET SCHÉMAS



Appendice A.1, Maloca Tikuna



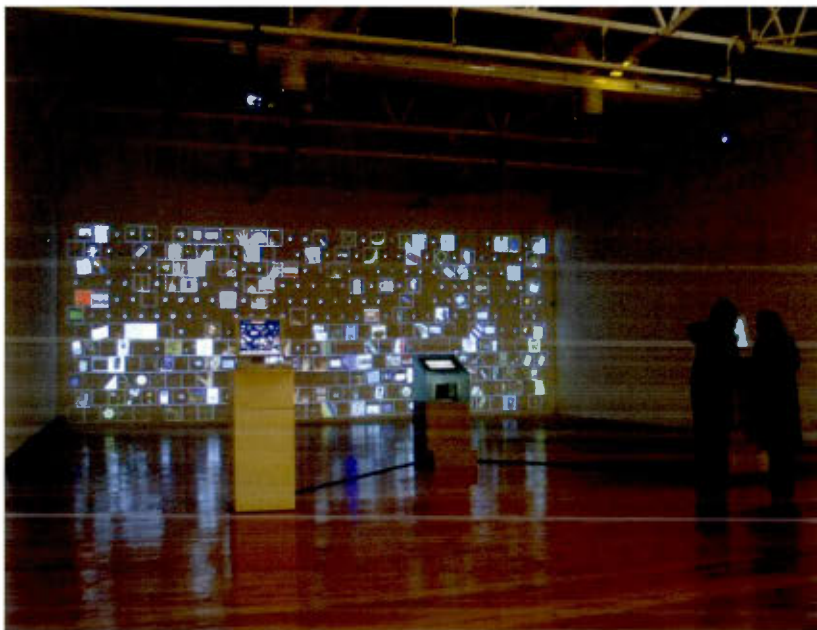
Riding the Net

© 2000, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau
ATR MIC Lab, Kyoto

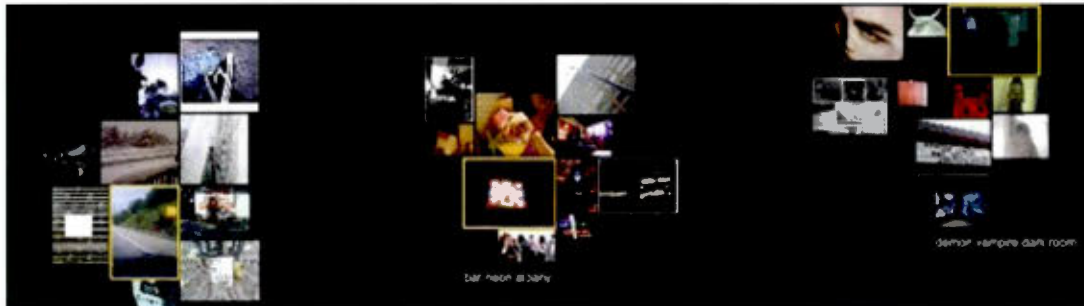
Appendice A.2, *Riding the Net*- 2000 Christa SOMMERER, Laurent MIGNONNEAU, Roberto Lopez-Gulliver –interface design support: Stephen Jones- ATR Media Integration and Communications Research Lab, Kyoto



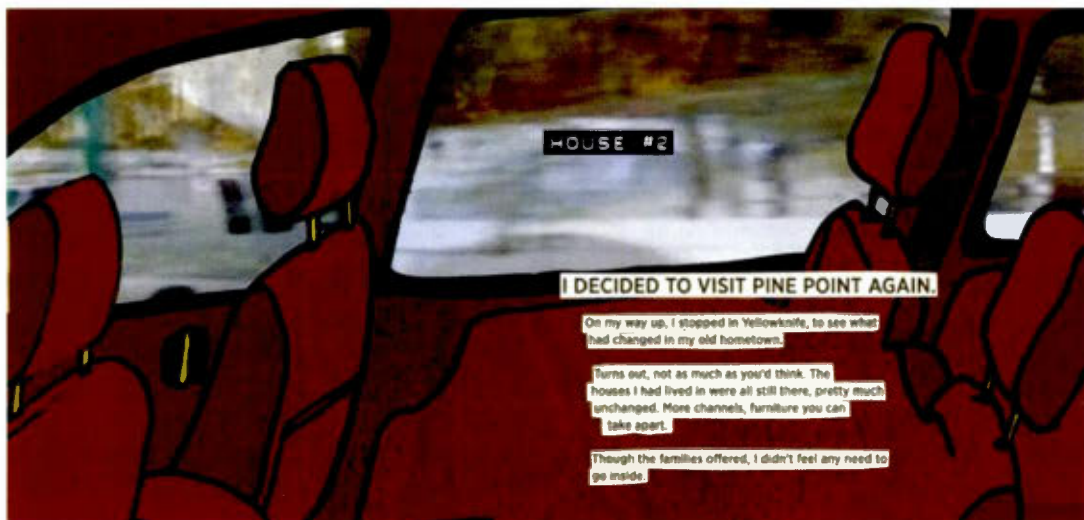
Appendice A.3, *The Living Room*- 2001 Christa SOMMERER, Laurent MIGNONNEAU, Roberto Lopez-Gulliver - Interface design support: Stephen Jones- ATR Media Integration and Communications Research Lab, Kyoto



Appendice A.4, *Pockets Full of Memories*, George Legrady.



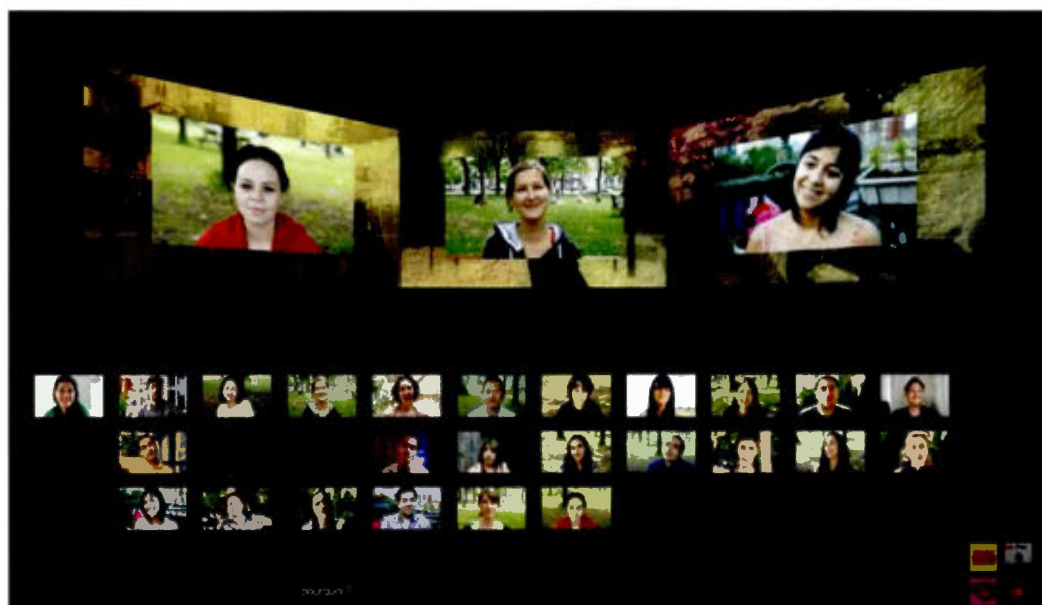
Appendice A.5, *Cell -Tango*, George Legrady.



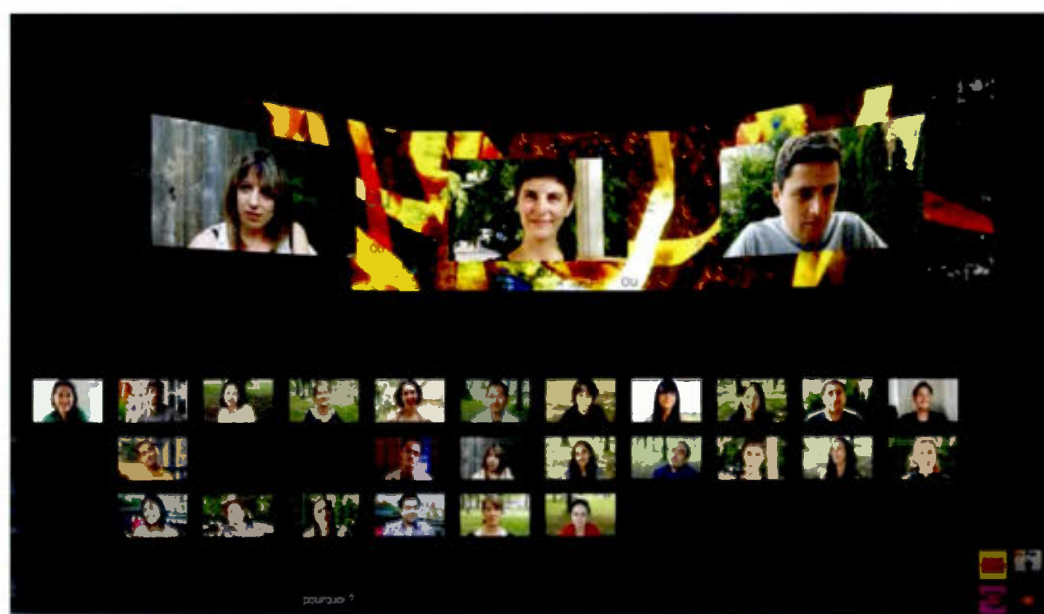
Appendice A.6, *Welcome To Pine Point*, The Goggles, Paul Shoebridge et Michael Simons ONF (<http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>) publié sur le site Internet de l'ONF.



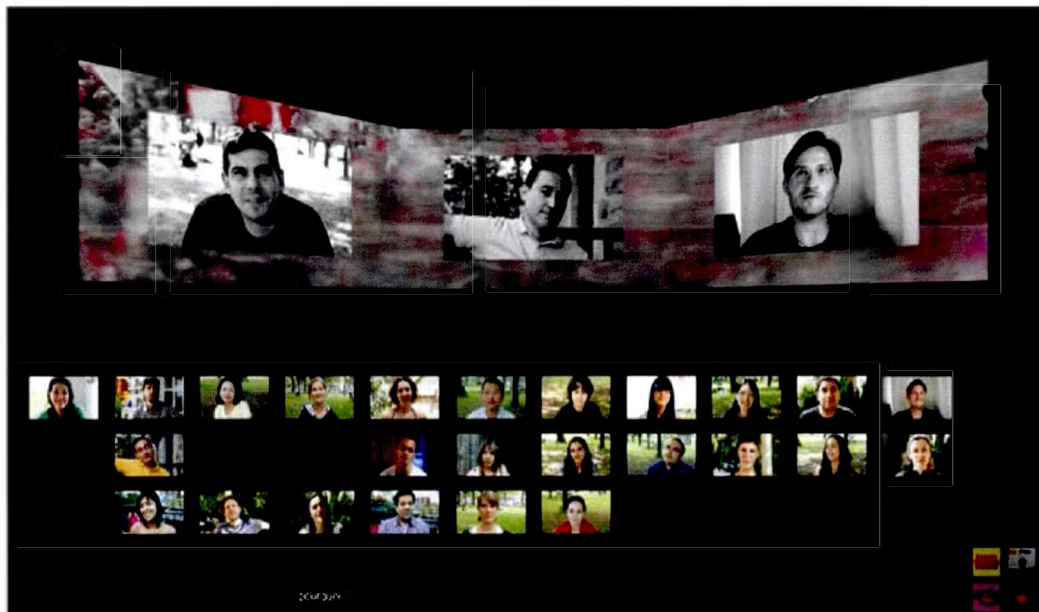
Appendice A.7, *Pourquoi Montréal 2011*, Jaime Andrés Ruiz



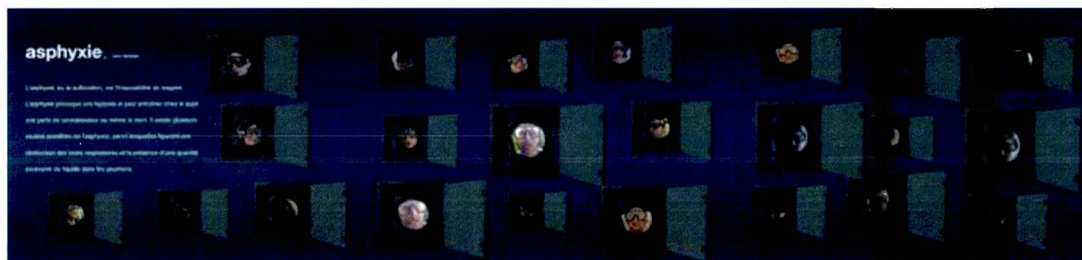
Appendice A.8, Image d'écran interactif - monde *Montréal*



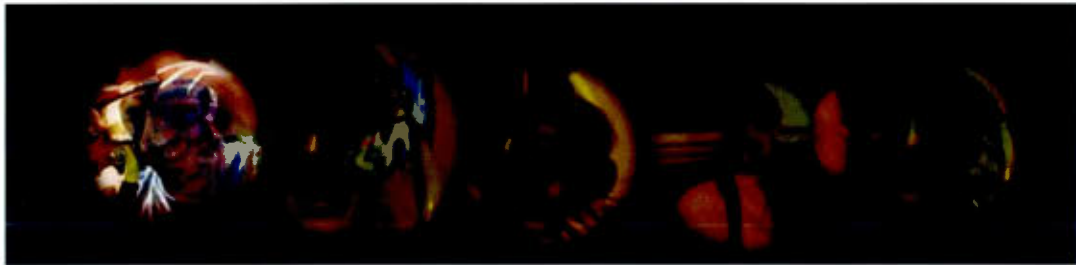
Appendice A.9, Image d'écran interactif – monde Montréal - collection *Pourquoi*



Appendice A.10, Image d'écran interactif – Collection étudiants



Appendice A.11, Asphyxie v.1, 2011- Jaime Andrés Ruiz



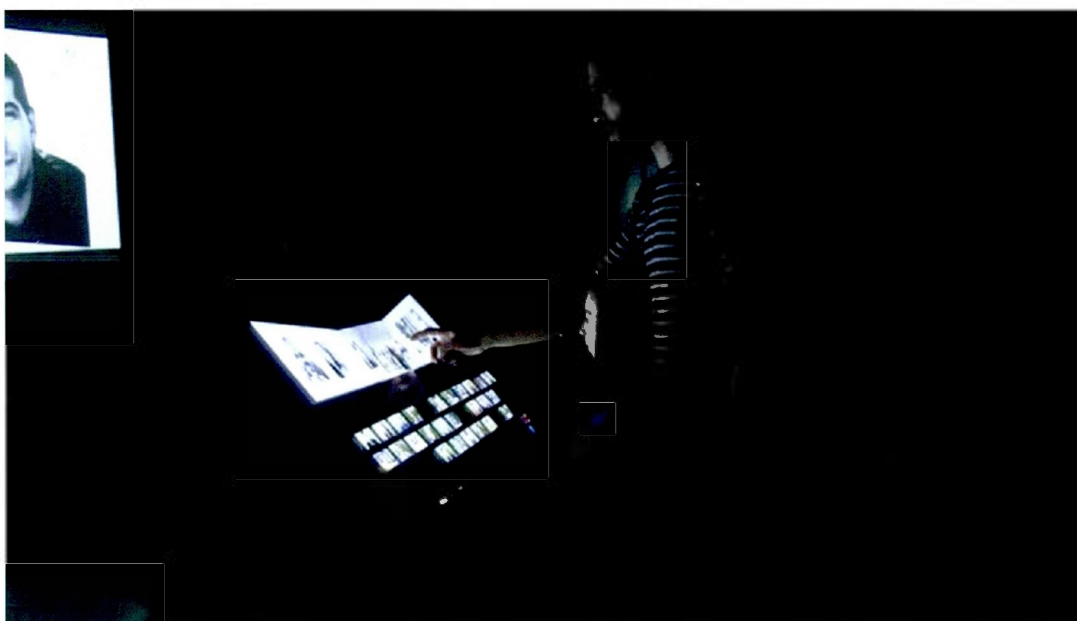
Appendice A.12, Asphyxie- loops 2011, Jaime Andrés Ruiz



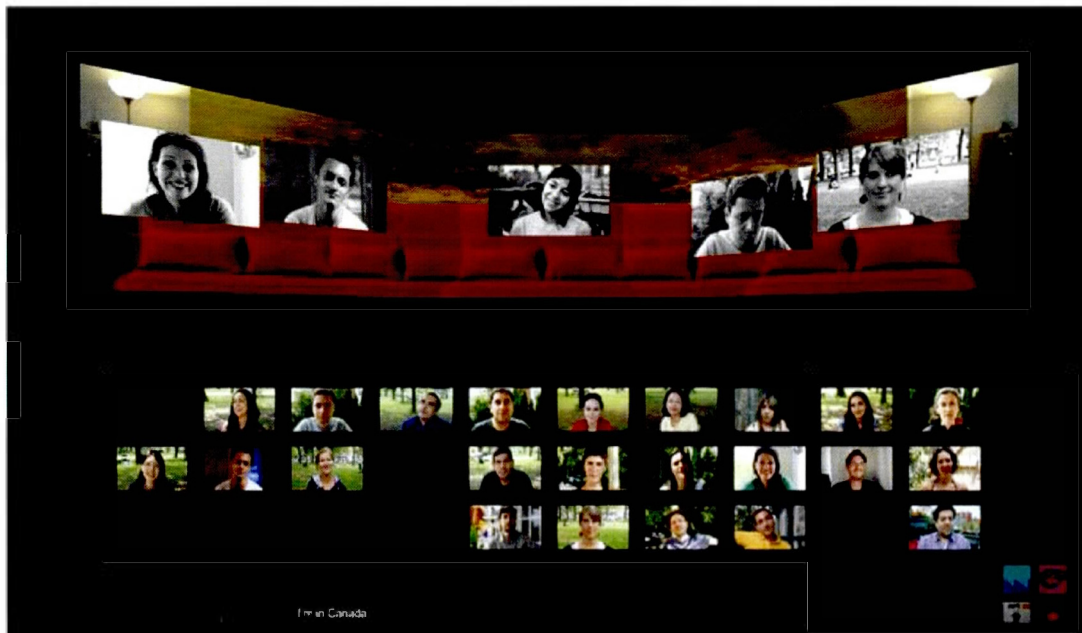
Appendice A.13, Asphyxie 2013



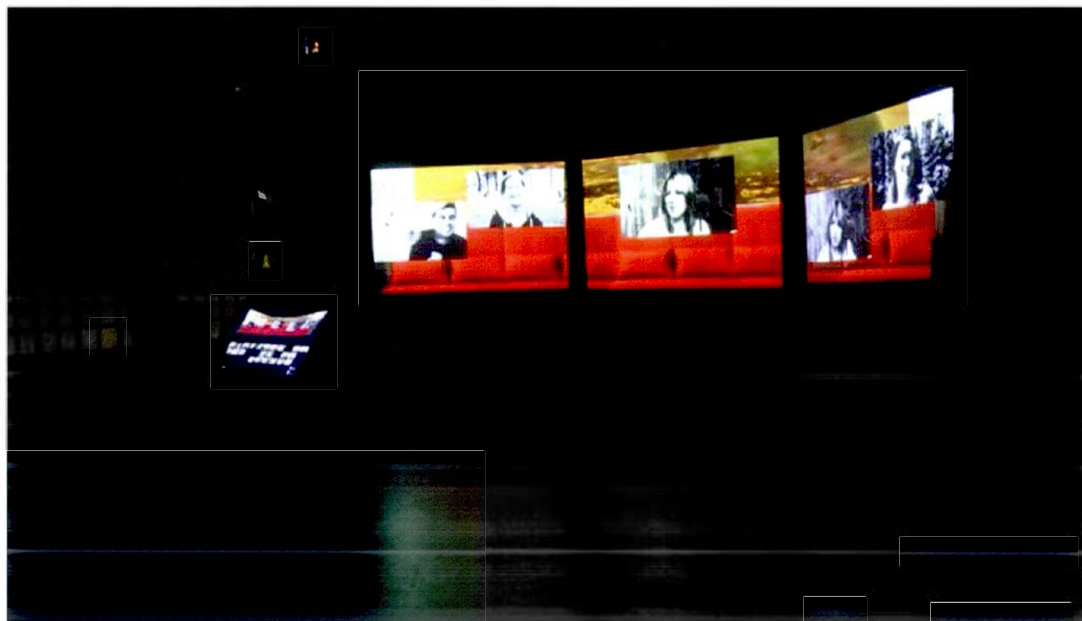
Appendice. A.14, *Le Temps 2011*, Jaime Andrés Ruiz



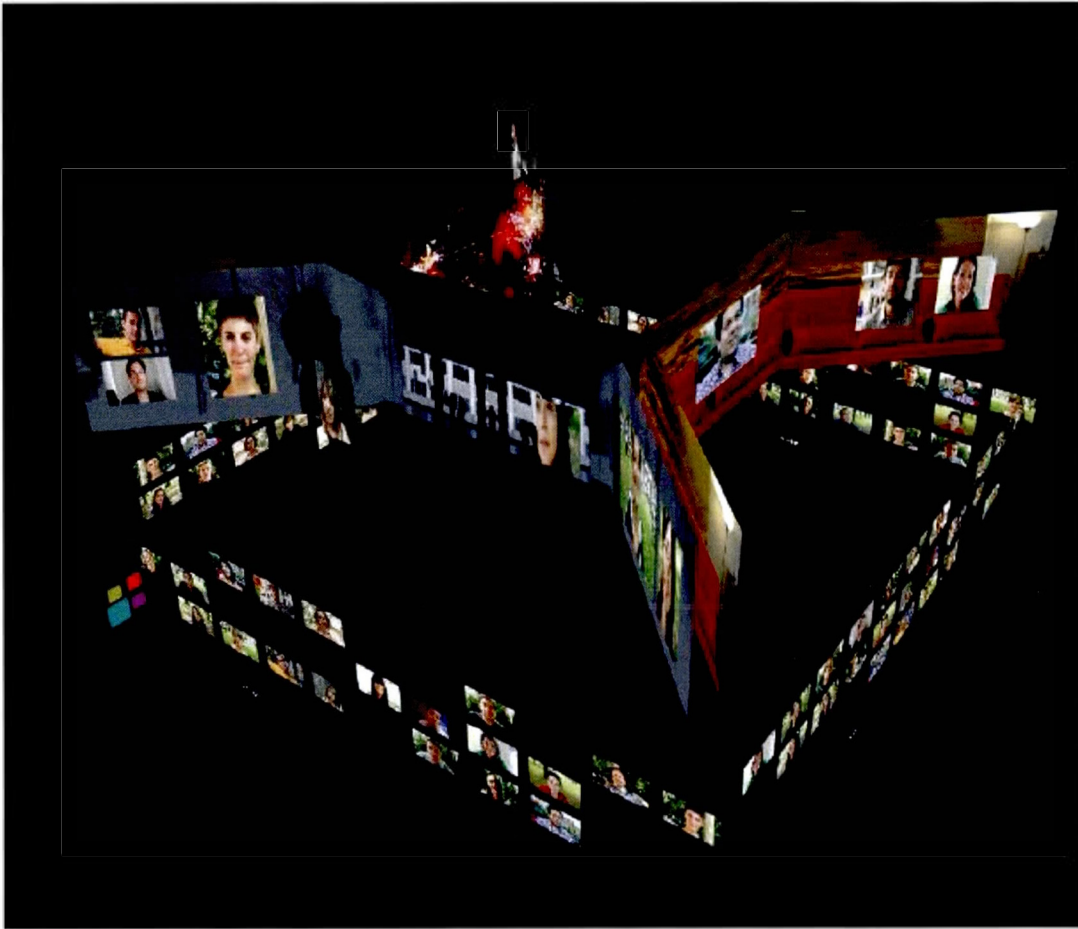
Appendice. A.15, *Le Temps 2013*, Jaime Andrés Ruiz



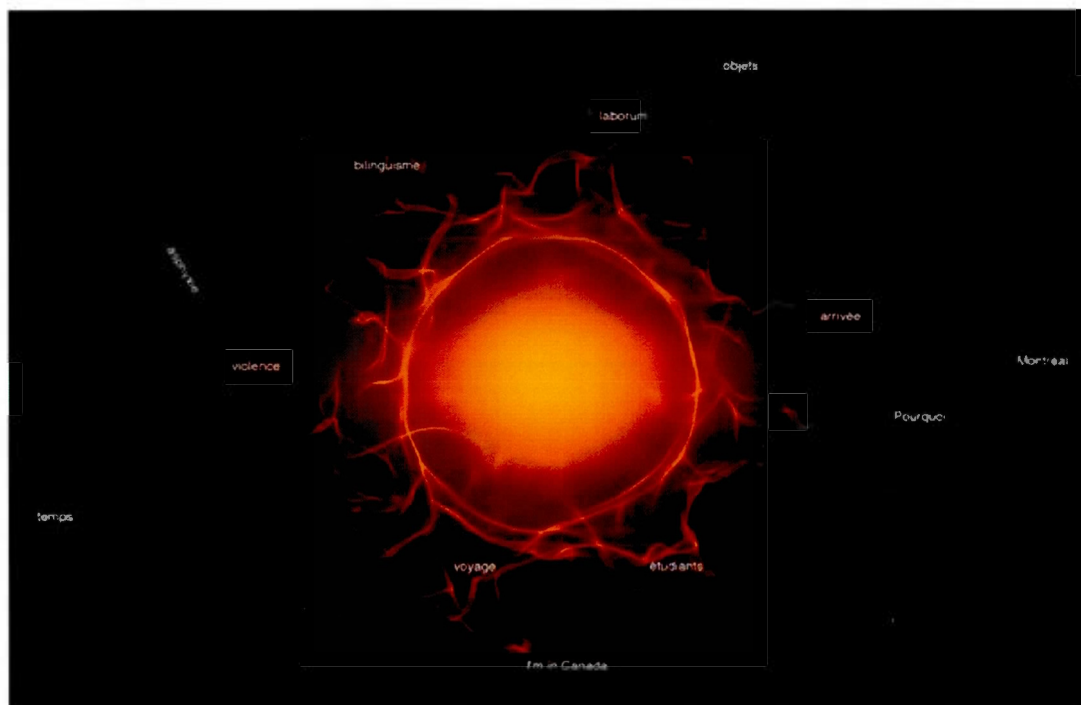
Appendice. A.16, Image d'écran interactif – Monde Salon



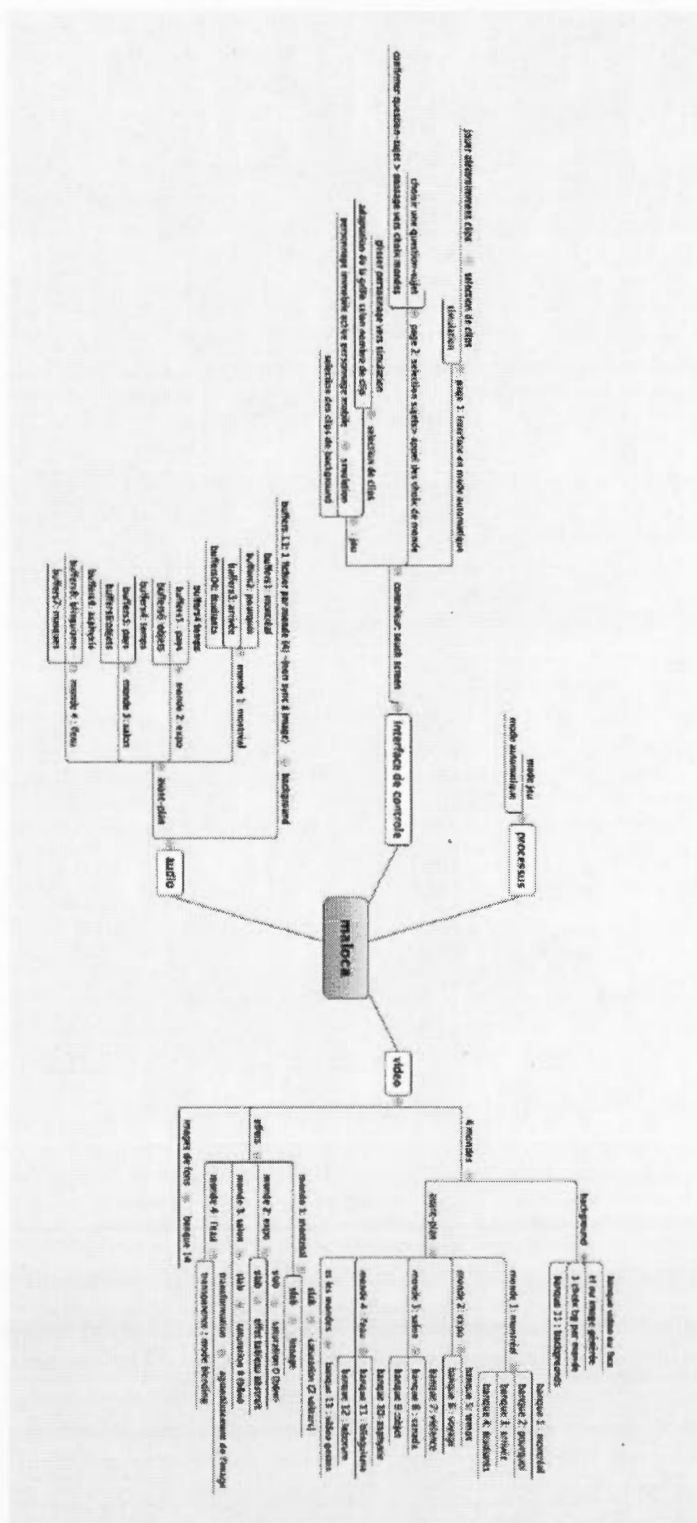
Appendice. A.17, *La Maloca*.



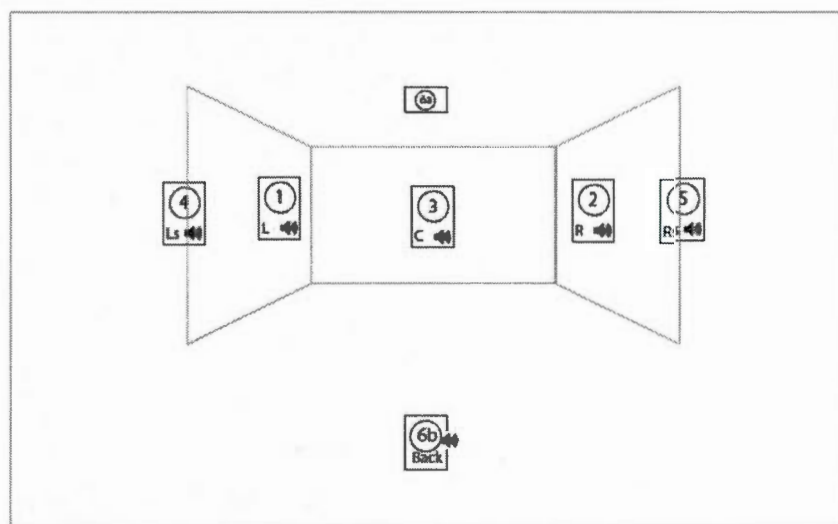
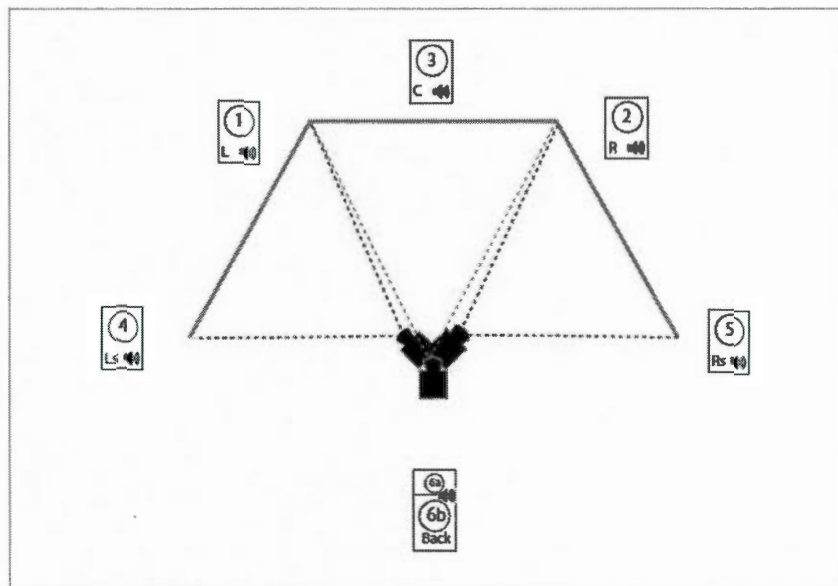
Appendice. A.18, Navigation de la Maloca et OpenGL



Appendice. A.19, Le feu de la Maloca

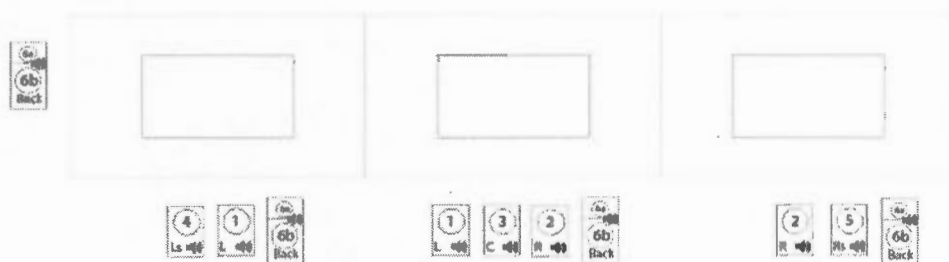


Appendice. A.20, Scénario interactif

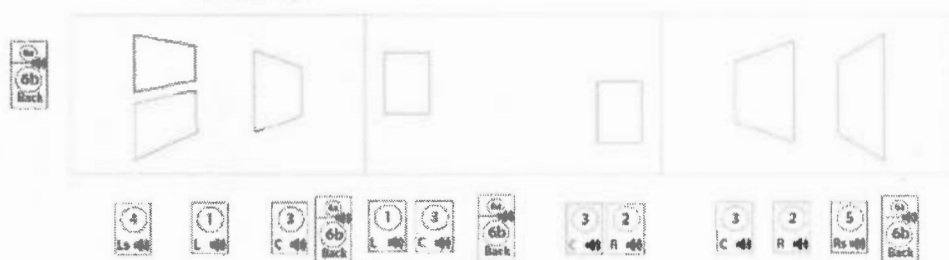


Appendice. A.21, Plan du dispositif de la Maloca

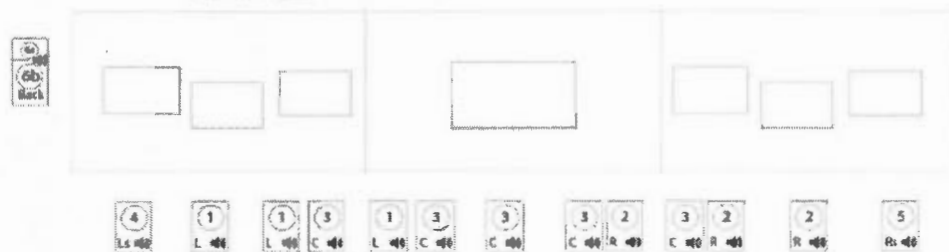
Preset 1 - Montréal



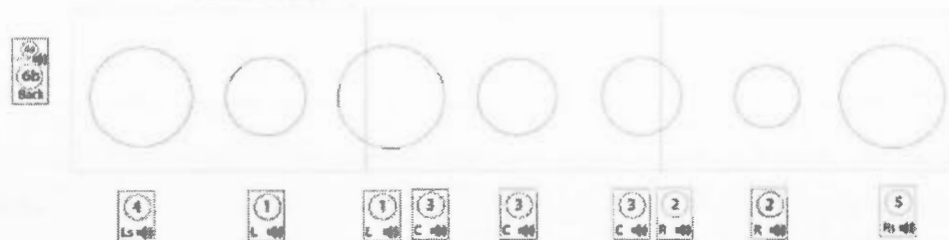
Preset 2 - expo



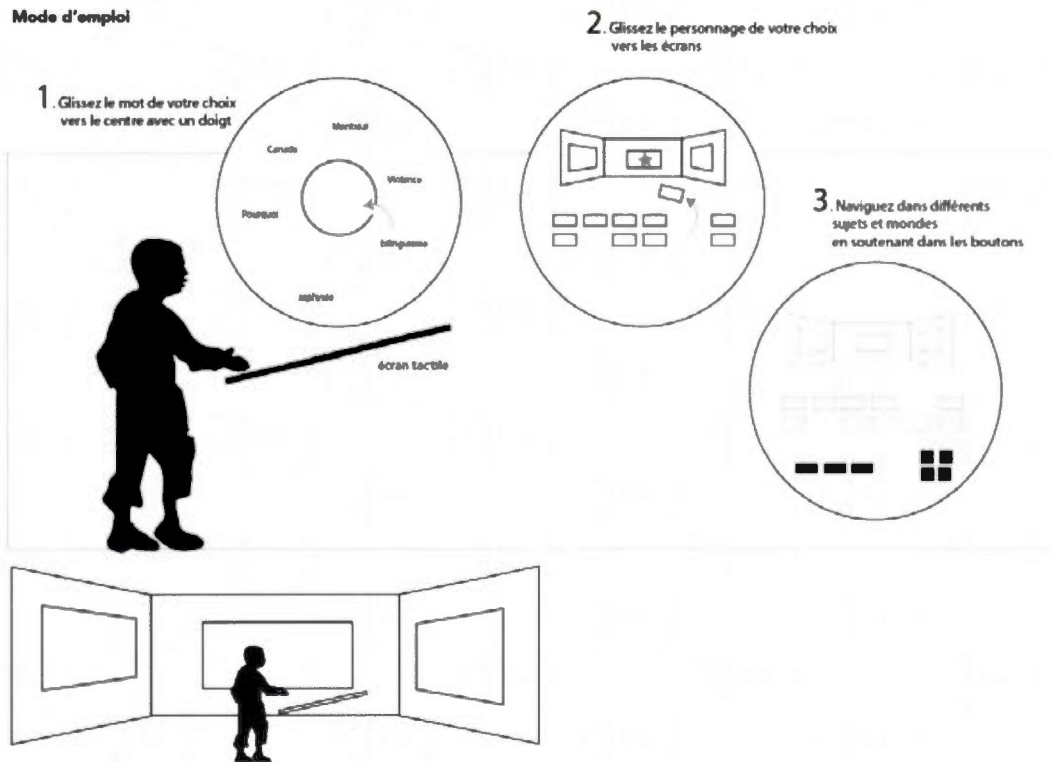
Preset 3 - salon



Preset 4 - asphyxie



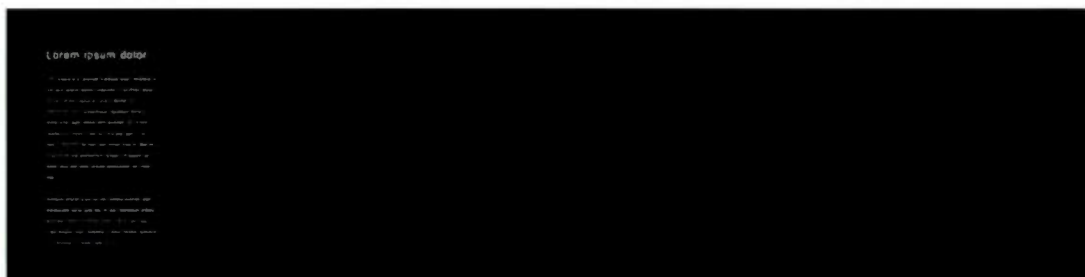
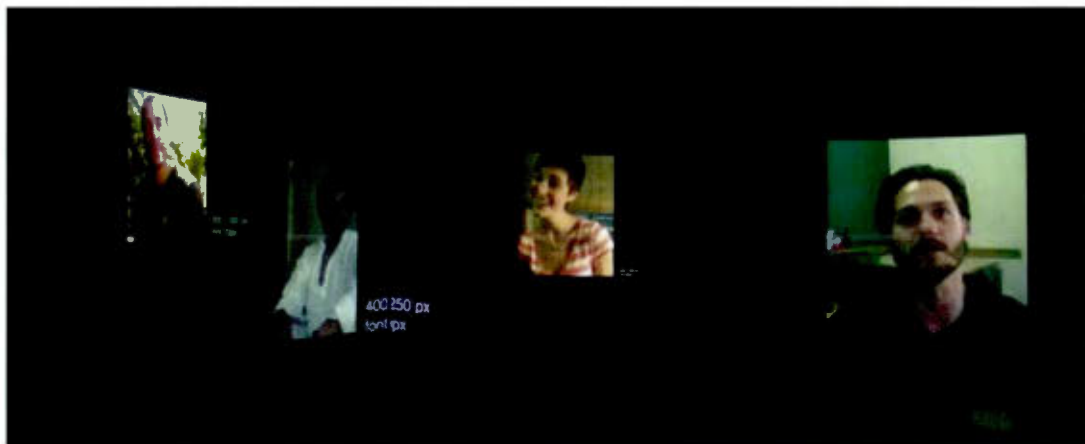
Mode d'emploi



Appendice A.23, Mode d'emploi de la *Maloca*



Appendice A.24, Premières expérimentations à la Salle Tokyo- UQAM





Appendice A.24, Premières expérimentations à la Salle Tokyo- UQAM

Appendice A.25, Communiqué présentation Maloca

Communiqué.

Dans le cadre de la maîtrise en communication profil recherche et création média expérimental à l'UQAM.
On présente MALOCA, une production de l'artiste Jaime Andrés Ruiz Gutierrez, directeur d'art, designer et concepteur web

Dates : 13 et 14 mars 2013
Vernissage : jeudi le 14 mars, à 19h

Le concept de l'exposition

« MALOCA » est une production poétique multi-écran et multi-sonore créée avec des collections composées des recueils des témoignages des nouveaux arrivants à Montréal. Le titre désigne les grandes maisons communautaires habitées par diverses tribus amérindiennes d'Amérique du Sud. L'analogie entre le projet de création et la MALOCA repose sur la connexion des habitants avec l'espace ainsi que dans la relation exacerbée entre le monde virtuel (spirituel, dans le premier cas) et le monde réel.

À travers une interface interactive, le visiteur est invité à contrôler le paysage sonore et la projection multiple et immersive. Le projet cherche à intégrer le spectateur québécois et celui issu d'ailleurs, non seulement dans son dispositif, mais également dans sa logique. Le visiteur est invité à jouer avec un dispositif de contrôle qui vise à transformer de manière dynamique l'espace de projection.

Durant deux mois à l'été 2009, Jaime Andres Ruiz a décidé de sous-louer son appartement, retrouvant ainsi la précarité de l'immigrant nouvellement arrivé – une situation qu'il avait vécu à peine quelques années auparavant. Vivant tour à tour chez des amis et des connaissances, il en a profité pour les interroger sur leur présent, accumulant ainsi plusieurs heures de matériel vidéo duquel il a sélectionné de courts clips portant sur quatre sujets précis : le temps, l'asphyxie, le bilinguisme social et Montréal.

Puis, un nouveau tournage a eu lieu en 2012, pour améliorer la qualité sonore et visuelle de la collection. L'œuvre présente des témoignages de 27 personnes abordant 12 sujets, avec un total de 274 clips vidéo.

Microcosme de son milieu de vie, cette collection évoque le quotidien de Ruiz, d'origine colombienne, puisque les gens rencontrés s'expriment tout autant en français, en anglais qu'en espagnol. L'intérêt de ces parcelles d'une conversation plus globale entre les participants est de nous faire voir les similitudes et les distinctions qui rapprochent et éloignent ces gens, issus de cultures et de milieux différents, ayant tous choisi de vivre à Montréal, pour plus ou moins longtemps.

L'artiste

Jaime Andrés Ruiz Gutierrez termine ses études de maîtrise en communication profil recherche et création en média expérimental à l'UQAM. Il a obtenu un diplôme en design industriel de l'Université Javeriana à Bogotá, où il s'est aussi spécialisé en conception visuelle et image identitaire. Designer passionné, il a conçu divers projets employant de multiples applications contemporaines du design : espace, web, graphisme, produits numériques, communication. En Colombie, il a travaillé comme designer d'exposition au Museo Nacional de Colombia et comme chargé de cours à son alma mater, où il a enseigné Objets numériques interactifs à la Faculté d'architecture et de design.

À Montréal, il a travaillé comme concepteur d'exposition chez D+C et a collaboré à divers projets numériques pour de nombreux organismes, entre autres la BANQ, DOCAM (Fondation Daniel Langlois), Ciel Variable, l'École des médias de l'UQAM et Sennheiser Canada.

Il a travaillé en collaboration avec sa sœur, Tania Ruiz Gutierrez, sur la conception, l'assistance technique, le tournage et la création de simulations, pour les œuvres, Elsewhere, une œuvre d'art public permanente composée de plusieurs projections (Malmö, Suède), et Garde-Temps, une œuvre d'art public créée dans le cadre du programme d'art public olympique et paralympique de la ville de Vancouver.

Ses champs d'intérêts sont liés à la création d'objets numériques et à la conception web.

Personnages de la MALOCA

Nezha Alaoui
Laura Belanger
Juan Carlos Benavidez
Florella Bueno
Francisco De Luque
Elsa Hervio
Daphne Chang
Andrea Elgueta
Claudia Paulina
Hernandez
Cristian Viguera
Wenhui Peng
Anne-Marie St-Jean
Fang Wang
Pablo Zamora

Jean-Cristophe
Jerome Evola
Tony Kaugouras
Maylis Langer
Barbara Morales
Sophie Morin
Ivan Murcia
Matthieu Langnel
Andres Moreno Vega Benoit Morissette
Carolina Murillo

Erik Loza
Antonio Moreno
Martha Murcia
Oscar Niño
Claudia Paez
Yohann Petiot Aubre
Anne Gabrielle Truet Andres Pedroza
Manolo Ruiz

Collaborateurs

HEXAGRAM- UQAM : Martin Pelletier, Catherine Béliveau
UQAM : Dany Beaupré, Robert Chrétien, Abderrahman Ourahou, Daniel Courville, Luke Béliveau,

Jean Decarie

Musique : Jaime Andrés Ruiz, Tony Kaugouras, Don Boo, Tam Tam Montréal, Soundcloud. Programmation : Thomas O Fredericks, Danny Perreault et Jaime Andrés Ruiz Installation : Danny Perreault, Maeghan Johnston, Andres Salas

Traduction et sous-titres : Paula Carralero et Brigitte Hébert-Carle

Montage et Colorisation : Andrés Salas Édition de textes : Anne-Marie St-Jean Aubre Remerciements
Andrea Casas, Myriam Gutierrez, Manolo Ruiz, Tania Ruiz Gutierrez, Jean Decarie, Julien Robert,
Maeghan Johnston
Direction
Simon-Pierre Gourd
Jury
Simon-Pierre Gourd, Jean Gagnon et Dany Beaupré UQAM -2013-

Contact et information andres@onedesigner.org www.lamalo.ca/info



MALOCA

Paroles d'immigrants à Montréal

[Installation interactive]

Pré-ouverture

mercredi 13 mars 18h -21h

Présentation

jeudi 14 mars 19h -22h

Présente par

Jaime Andrés Ruiz Gutierrez

Maîtrise en communication/recherche création média expérimental

Dirigé par

Simon-Pierre Gourd

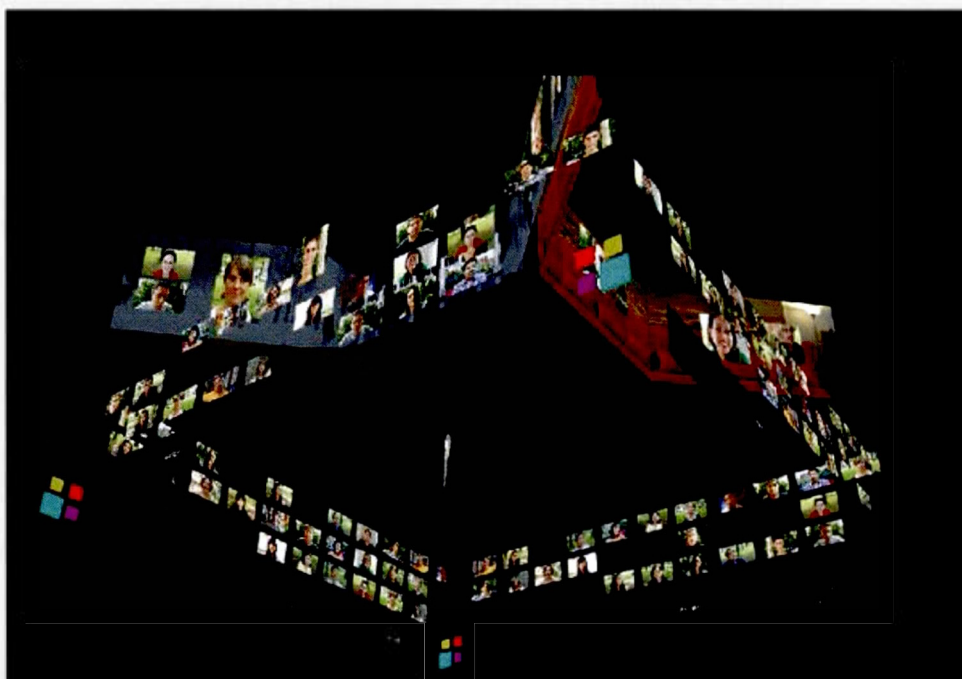
Lieu

Salle polyvalente, UQAM (SH-4800)
200 rue Sherbrooke Ouest, H2X3P2

Montréal -2013

Invitation - MALOCA- Paroles d'immigrants à Montréal- Maîtrise en
communication: recherche création en media expérimental

Email not displaying correctly?
[View it in your browser.](#)



Jaime Andrés Ruiz Gutiérrez

présente

MALOCA

Paroles d'immigrants à Montréal
[Installation interactive]

Une production poétique multiécran et multisonore créée avec des
témoignages des nouveaux arrivants à l'île de Montréal.

Présentation:

jeudi 14 mars 19h -22h

Lieu

Salle Polyvalente, SH-4800

Coeur des Sciences

Pavillon Sherbrooke de l'UQAM

200, rue Sherbrooke Ouest

H2X 1X5 Montréal



| Monde | Rotation caméra x | Rotation caméra y |
|--------------|--------------------------|--------------------------|
| Accueil- feu | -90° | 0° |
| Expo | 0° | 90° |
| Salon | 0° | 180° |
| L'eau | 0° | 270° |
| Montréal | 0° | 0° |

Appendice A.28, Positionnement de la caméra pour la navigation dans l'interface de la MALOCA

APPENDICE B

B.1 CONTENU EN DVD ANNEXE

1. Tableaux documentaires

- 1.1 *Pour Quoi Montréal 2011*
- 1.2 *Asphyxie 2011*
- 1.3 *Bilinguisme Social*
- 1.4 *Le temps*
- 1.5 *Objets*
- 1.6 *Personnages*

2. Fichiers de programmation MAX

3. Vidéo présentation projet de mémoire 2013

4. Photos projet de mémoire 2013

5. Document projet de mémoire : Développement d'un dispositif multi-écrans pour la mise en valeur des collections médiatiques (Version PDF et word)

RÉFÉRENCES

Références bibliographiques

- Bachelard Gaston, (1948) *La Terre et les Rêveries de la volonté*, éditions José Corti.
- Bourgeois Bernard, (2009) *Encyclopedia Universalis- Phénoménologie de la création humaine*
- Deloche Bernard, (2001) *Le musée virtuel. Vers une éthique des nouvelles images*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Descartes René - *Le Malin génie désigne une hypothèse sceptique formulée par Descartes dans ses Méditations métaphysiques*
- Duméry Henry, (2010) *Encyclopedia Universalis Archetypes*
- Eliade Mircea, (2009) *Encyclopedia Universalis Création et créativité*
- Gautron, Yann (2008) *Trans-spatialité*. Ouvrage édité avec l'aide de l'Université de Bretagne Occidentale.
- Thierry Garrel, *Juste une image, Jeu de Paume*, Paris, 2000
- Heidegger Martin, (1962) *Qu'est-ce qu'une chose*, (trad. Jean Reboul et Jacques Taminiaux (2006), éd. Gallimard.
- Malraux André (1951) *Le musée imaginaire, Les voix du silence*, Paris: Nouvelle Revue Française. Gallimard.
- Mairesse François et Desvallées André, (2007) *Vers une redéfinition du musée*. L'Harmattan-Encyclopedia Universalis
- Mazier Didier, (2009). *Joomla! Les meilleures extensions* ENI.
- Ministère des Communautés culturelles et de l'immigration (MCCI), (1990). *Au Québec pour bâtir ensemble. Énoncé de politique en matière d'immigration et d'intégration*, Montréal, Direction des communications.
- Montagne Michel, (1595) Translate by M.A Screech, (1991), *The complet essays*, Penguin books p-1044.

Restrepo Paula, 2005 *Manual básico de montaje museográfico*, Museo Nacional de Colombia.

Roman Gubern *Del bisonte a la realidad. La escena y el laberinto*, 1996. (Anagrama S.A. Barcelona),

Swan Jones, *L'art information and the internet*, Arizona: Oryx Press, 1999.

Références électroniques

Centre Pompidou- Phillip Stark — Expositions hors les murs
<http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/AllExpositions/35B2137C70DDE232C1256D26004CDBD8?OpenDocument&sessionM=4.6&L=1#>, consulté le 08-03-2011

George legrady studio
<http://www.georgelegrady.com/>-consulté le 05-03-2011.

Guggenheim-YouTube .com, 2010, <http://www.guggenheim.org/new-york/interact/participate/youtube-play>

Gustave Flaubert (Thibaudet)/Madame Bovary, Wikisource -
http://fr.wikisource.org/wiki/Gustave_Flaubert_%28Thibaudet%29/Madame_Bovary

Groupe de Recherche en Sociologie des Œuvres, (2002) Les arts numériques à Montréal- création/innovation/diffusion – Conseil des arts de Montréal. PDF. consulté à : www.artsmontreal.org/media/Documentation

Marcello Vitali Rosati . La virtualité d'Internet, Sens public, revue web - <http://www.sens-public.org/spip.php?article669>

DelphineP, *Vivre au Canada : le témoignage d'une expatriée à Montréal*, 2008
<http://www.kosmopoli.com/magazine-52-vivre-au-canada-le-temoignage-d-une-expatriee-a-montreal.html>

La mort des langues, Les langues du monde – Section 2, 2010, Université Laval.
 Consulté à : <http://www.tlfq.ulaval.ca/axl/langues/2vital.ht>

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer Art Works —
<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/> consulté le 08-03-2011.
<http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint> consulté le 08-04-2013